TV GAME专门志 2004.6B

GAME科技风

最强劲的E3影像冲击!

PSP与NDS
主机及游戏演示
DOA终极版
梦幻之星 宇宙
拳皇极限冲击
生化危机4
恶魔猎人3

58页

电玩太郎美国实况直击

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3专题报道

最完整的E3新作介绍!

潜龙谍影3 食蛇者
最终幻想VII 降临之子
塞尔达传说
铁拳5
光环2

最热辣的快速新作攻略!

狙魔人 凡·海尔星
荒野大镖客
PIKMIN 2

沸点快报 最终幻想XII故事背景与战斗系统公开

定价:RMB 9.8
ISSN 1671-7341
12>
9 771671 734020

赠品① 游戏旋风光盘

影像VCD:
●E3游戏大作密集宣传片
●斑鸠单人双打神人影像
●筋肉人新世纪之小编乱斗

赠品② 卡片

国内第一本スパロボット大戦专著 6月初上市

机战FANS梦寐以求的永久收藏品

13年 ◆揭开超级机器人大战系列的故事设定之谜!
超级机器人大战编年史!

40年 ◆1963年至2003年的机体设计图全收录
全日本机器人完全集结!

60张 ◆收录所有在系列游戏中出现的机体原画
名画家的绝版机体原稿!

800条 ◆简介各动画系列中的机体基本性能
各部机体专用词汇注解!

超值赠送双CD

DISC 1 热血的著名机器人动画主题歌合集

DISC 2 经典的超级机器人大战系列配乐曲

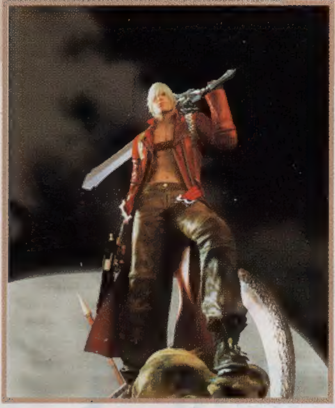
2004.6B

2004年6月15日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.6B

GAME科技风



强劲的E3影像冲击与完整的E3新作介绍
电玩太郎美国E3现场实况直击报道
PSP与NDS全面机能介绍与分析
最终幻想XII故事背景与战斗系统公开

GAME INDEX

ARC

VR战士4最终回合 78
机动战士Z高达 幽谷对泰坦斯DX 79
警察 80
所罗门之键 81

GBA

机动战士高达SEED 与战友相伴在战场上 84

GC

高尔夫球手传说 75
马里奥的故事2（暂称） 76
PIKMIN2 100

PS2

生化危机4 22
恶魔猎人3 26
潜龙谍影3 食蛇者 30
最终幻想XII 62
王国之心 II 64
迷惑星人 恐慌制造者 65
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING 66
铁人28号 67
流行之神 68
DIGTAL DEVIL SAGA 69
鬼魂力量 70
前线任务ONLINE 71
威尔斯与克米特 72
扣杀网球公开赛2 73
秋之回忆 从今以后 74
狙魔人 凡・海尔星 85
荒野大镖客 91
X档案：反抗或服从 97
新天魔界混沌时代 IV 106

XBOX

越野挑战赛2 82
重返德军总部 战火狂潮 83
佣兵战场 II 双倍螺旋体 83
汤姆・克兰西的彩虹6号3 77

其他栏目索引

游戏龙虎榜 60
游戏时刻表 61
秘技无限 108
新作评议会 109
日本战国历史——游戏与史实 110
XBOX频道 112
太郎天地 114
太郎信箱 116
非常精品推介 118
漫动作 120
G画廊 122
Our Shop 123
读者纵横谈 125
读编漫话 126

2 E3热点新闻特别报道

综述 2
PSP 3
NDS 6
GBA 8
会场热点 9
新世代手掌机大战一触即发 11

14 E3展会现场特别报道

电玩太郎美国E3直击报道 14

22 E3新作主打

GC 生化危机4 22
PS2 恶魔猎人3 26
最终幻想VII 降临之子 28
PS2 潜龙谍影3 食蛇者 30

33 E3新作简介

CAPCOM 33
NAMCO 36
SQUARE ENIX 39
SCEA 40
SEGA 43
ATARI 45
BANDAI 48
EA GAMES 49
KONAMI 51
MICROSOFT 53
任天堂 54
ACTIVISION 55
ACCLAIM 56
VU GAMES 57
MIDWAY & SAMMY 58
THQ & Ubisoft 59

62 新作狙击

PS2 最终幻想XII 62

ARC VR战士4最终回合 78
机动战士Z高达 幽谷对泰坦斯DX 79
警察 80
所罗门之键 81

GC 高尔夫球手传说 75
马里奥的故事2（暂称） 76

PS2 王国之心 II 64
迷惑星人 恐慌制造者 65
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING 66
铁人28号 67
流行之神 68
DIGTAL DEVIL SAGA 69
鬼魂力量 70
前线任务ONLINE 71
威尔斯与克米特 72
扣杀网球公开赛2 73
秋之回忆 从今以后 74

XBOX 汤姆・克兰西的彩虹6号3 77

85 大攻略

GC PIKMIN2 100

PS2 狙魔人 凡・海尔星 85
荒野大镖客 91
X档案：反抗或服从 97

106 研究家

PS2 新天魔界混沌时代 IV 106

82 初心锦囊

GBA 机动战士高达SEED 与战友相伴在战场上 84

XBOX 越野挑战赛2 82
重返德军总部 战火狂潮 83
佣兵战场 II 双倍螺旋体 83

健康游戏忠告： 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国・河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年6月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

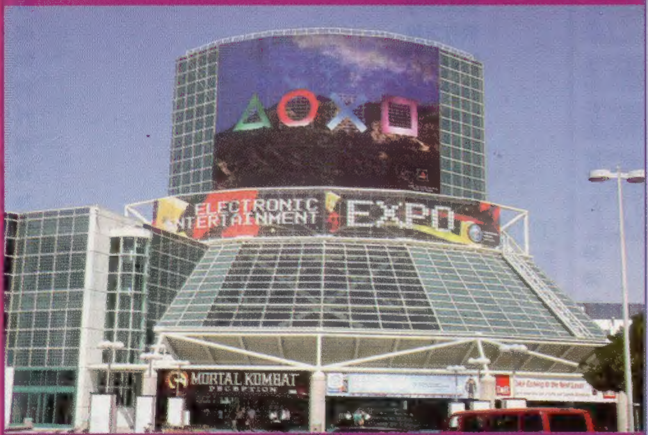
梦回三国扫描制作

特别报道 Special Report

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

世界最大规模的游戏关联商业展 “E3” 12日正式开幕

South Hall和Concourse Hall完全被ATARI所占领。Concourse Hall的蜘蛛侠倒是很有视觉冲击力。



West Hall入口的远景。是SCEA的PlayStation宣传画。

Intel从数个厂家中精挑细选了不少作品。这是微软的新作A·RPG《Dungeon Siege II》。

开展期间：5月12日–5月14日（当地时间）
会场：Los Angeles Convention Center

NVIDIA的企业形象角色Dawn，看起来蛮有自信的样子。

集结了世界上所有优秀游戏的世界最大规模商业展“Electronic Entertainment Expo 2004(E3)”，在美国当地时间5月12日开始于Los Angeles Convention Center召开，到14日为止历时3天。

开展前一天的5月11日，作为E3的惯例，SCE、任天堂和XBOX等主要厂家在洛杉矶分别举行了协议会和新闻发表会。而与此同时，在E3会场内集结着很多业界人士，为了12日展会的开幕正忙着准备展台的布置工作。由于2001年9月发生的爆炸案，所以本次进入会场之前必须进行物品检查。会场的规模与去年相同，分为Microsoft、Electronic Arts等北美厂家为主的South Hall和以任天堂、SCE等厂家为主的West Hall以及将这两个会场连接在一起的Concourse Hall共三个会场。每年最引人注目的就是在各会场入口处悬挂的宣传画，ATARI抢先占据了South Hall和Concourse Hall，而West Hall连续三年都挂着SCEA的宣传画。今年的硬件焦点就是任天堂和SCE发表的新型掌机和同时发售的软件，而详细内容在本次展会中将有详细的介绍。除此之外其他厂家也会公布不少新作，PC厂家估计也将公开DirectX 9世代的游戏。

硬件厂商之间争夺游戏授权也是E3的一个重要环节。今年的ATI推出的是《半条命2》和《骇客帝国 网络版》。

Ubi Soft的Tom Clancy系列最新作《Ghost Recon2》

这是SEGA of America代理的《骇客帝国 Online》的宣传动画。

Concourse Hall的后门通道中有新硬件：Phantom，的宣传海报。

由Square Enix代理的《无尽的任务2》。

SONY正式公开新手掌机PSP，同时发表大量注目作品

于美国时间5月11日E3开幕的前一天，在SONY的发表会上，除了像往年一样进行业绩分析、集中说明网络游戏市场的策略后，SONY首次挑战手掌游戏机市场的作品——“PlayStation Portable(PSP)”终于正式公开。PSP的体积为170mm×74mm×23mm，屏幕比想像中的大，为4.3寸16：9的液晶画面，仅是屏幕已占去机身表面积的7成以上。机身的两端按键跟PS系列的手柄大致上相同，在方向键的下方还有类比摇杆的设计，颜色为有光泽的黑色，重量则只有260克。

PSP的一幅宣布图片。

PSP最为玩家所关注的，莫过于其连续使用的时间，现已公布PSP使用了内置容量为1,800mAH的锂电池，虽然没有具体的使用时间说明，但估计可连续进行4个小时以上的游戏。而说到PSP的价格方面，则仍然未有定案。现已知道PSP的周边产品有支架、耳机、麦克风、外接电池、携带包、吊带等。此外还对应IEEE 802.11b和USB2.0和双记忆槽PRO等等，另外还能利用无线网络来玩网络游戏和数台PSP之间的无线联机，而且连接双记忆槽PRO的情况下能够保存从网上下载的软件的数据。

除了对PSP的外型和主机周边进行说明外，发言人还一并公布了加盟的第三方厂商，日本地区34间、北美地区24间、欧州地区31间和韩国地区10间，合计99间，厂商的数目比以往在GDC上公布时更多。而发表会上同场还公布了参入厂商目前开发中的游戏，当中包括了不少人气游戏系列新作，如KONAMI的《潜龙谍影ACID》、KOEI的《真·三国无双》等强力作品，这些在PSP上展示的游戏画面，看上去素质绝对不会被PS2给比下去。

可作映像的播放。

最后，场内还公布了PSP使用的媒体“UMD”(最大容量1.8GB的小型光盘Unibersal Media Disk)将会有一系列的映像和音乐的配信行动，例如今夏公开的电影《蜘蛛侠2》的Trailer映像、人气作品《INCUBUS》的Promotion Video，而原以DVD形式发售的游戏映像作品《最终幻想Ⅶ：降临之子》也表明了会推出UMD媒体的版本。暂定PSP在今年底在日本先行推出，紧随着在本结算年度内，即2005年3月之前便推出欧美地区的版本，SONY预期初期的贩卖目标将超过300万部。

主机正面

主机背面

GBASP、NDS、PSP、GBA的大小比较，可以发觉PSP的屏幕比GBA大上一倍。

到5月12日为止已预定发售“GT赛车4 mobile(暂定)”等共43款游戏。

PSP规格

体积：170mm ×74mm ×23mm
重量：260g
机体颜色：黑
CPU：PSP CPU(动作周波数1～333 MHz)
主忆记体：32MB
内藏eDRAM：4MB
萤幕：4.3寸，16：9宽屏幕TFT液晶，480×272像素，1,677万色，最大200cd/m
音效：内藏Stereo Speaker
主I/O：IEEE802.11b(Wi-Fi)，USB2.0，Memory Stcik RPO Duo，IrDA，IR memote
内藏Driver：再生专用UMB Driver
对应Profile：PSP Game、UMD Audio、UMD Video
主要插槽：外部电源供给插槽，本体电源输入插槽；耳机/麦克风/手柄一体型插槽
按钮种类：方向键(上下左右)；Analog Pad；决定按钮(△○×□)；L/R键×1；START、SELECT、HOME×1；POWER on/hold/off Switch×1；Display、Sound、Volume +/- ×1；无线LAN on/off Switch ×1、UMD EJECT ×1
电源：内藏充电式Lithium-ion Battery；AC adapter
Access Control：Region、Parental Lock

发表会上公布的PSP游戏名单

厂商	游戏名称	简介
CAPCOM	恶魔战士创世纪(暂称)	格斗游戏“《恶魔战士》系列”3款作品的集合
BANDAI	GAGHARV	人气RPG“《英雄传说》系列”的最新作
FROMSOFTWARE	装甲核心 FORMULA FRONT	系列作《装甲核心》的PSP版
KOEI	真・三国无双(暂称)	活用PSP机能的的人气系列全新作品
HUSDON	炼狱 The Tower of Purgatory	全新游戏作品
KONAMI	伊苏 The Ark of Napishtim(暂称)	人气ARPG系列第6作
	迷宫探索型 Monster Shooting(暂称)	主观射击的全新作品
	潜龙谍影 ACID(暂称)	人气系列的全新作品
NAMCO	新山脊赛车(暂称)	人气赛车游戏的PSP版
	永恒传说(暂称)	“《传说》系列”的PS《TOE》移植版
SCE	GT4 MOBILE(暂称)	11月发售的PS2《GT4》Mobile版
	捉猴(暂称)	人气动作游戏的PSP版
	天键地门(暂称)	类似《真・三国无双》的动作游戏
	无论到哪里都在一起(暂称)	多罗在PSP上跟玩家见面
	大众高尔夫(暂称)	人气高尔夫游戏的PSP版
SEGA	PUYOPUYO FEVER	全机种制霸的PUZ游戏
SQUARE ENIX	FINAL FANTASY Ⅶ：ADVENT CHILDREN	延续《FFVII》故事的DVD影像作品

真・三国无双

恶魔战士 创世纪

PUYOPUYO FEVER

天键地门

迷宫探索型Monster Shooting

GRAN TURISMO 4 MOBILE

大众高尔夫

捉猴

GAGHARV

潜龙谍影 ACID

伊苏 The Ark of Napishtim

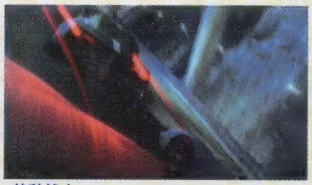
永恒传说

装甲核心 FORMULA FRONT

新山脊赛车

无论到哪里都在一起

炼狱 The Tower of Purgatory


特种战士

最终幻想 VII：降临之子

Text：电玩太郎 Design：Yuna

“与PSP的接触”——PSP续报

位于西馆（WEST HALL）中间的PlayStation展台，PSP的展台就在其中一个角落上。由于开展第一天，有很多参观者开展以后马上就涌进来了，所以PSP展台专门安排管理，让参观者们排队。入场的待机时间根据当时的情况和时间从30分到1个小时不同。有很多人等不及这漫长的时间，只能从远方盼望着。

展示区域看起来并不太大。展台上共有十几台PSP，其中还包括只展示PSP外形的PSP模型。此外大多数PSP都固定在展台上，实际玩家可以亲手拿着体验的PSP只有6台。

其六台分别进行

- 体验4种技术影像（可以操作）
- MTV的播放
- 《最终幻想VII 降临之子》的播放
- 《潜龙谍影 ACID》的演示
- 《大众高尔夫》、《捉猴》的影像播放（可以选择）
- 《永恒传说（暂定）》（可以操作）

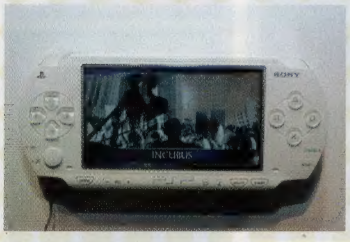
每一个影像系的展示都准备了耳机，能够确认PSP的音质。

展台上还准备了专用支架、耳机、外接充电器、PSP专用包、PSP专用链等各种周边产品。另外还有暂时没有作为周边产品而正式公布的USB摄像机，GPS，键盘等等。

PSP的实际手握感觉，与外观类似的GBA明显大了一点，握部的厚度和手感很不错。只可惜所有PSP都固定在展台，无法衡量它的重量。主机右侧是△、○、×、□的4个键，左侧是十字键，而每一款PSP主机的L1，R1键都用了透明素材。主机的外壳是有光泽效果的塑料，并不像PS，PS2那样具有SCE特色的颜色，而是强调了SONY颜色的一个外观设计。这就是看到PSP外观之后的第一个印象。令人感到意外的是△、○、×、□这四个键并没有像PS，PS2那样分为4种颜色，会不会是因为展台上的主机全都是试作机的原因，目前还不明其中原因。

从下面的几张图中能看到采用的液晶屏幕，利用它的大小来玩游戏或看其他影像，应该能保证优秀的画质效果。屏幕宽度和高度相比宽得多，玩游戏的时候能够感受到看宽屏幕电视的感觉。SEGA的益智球类游戏《PUYOPUYO FEVER》的对战模式中有一个人控制PSP的十字键，另一个人控制△、○、×、□这4个键来对战的模式。这就是利用了PSP的宽屏幕来实现的一种游玩方法，以后可能会出现利用此方法的更多其它游戏。

下面介绍一下本次E3展出的PSP的各种功能，周边和游戏的图片和说明。



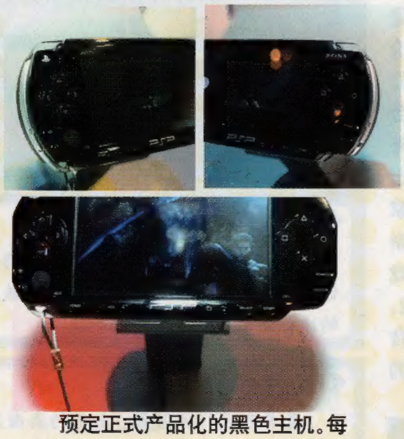
正对面的PSP。虽然展台上展出了各种颜色的PSP，但正式公布的颜色只有一种“黑色”。其它颜色在现有阶段只是参考出品，先看玩家们的反应再作出其它颜色的商品化的决定。

主机右侧图。有电源和△、○、×、□四个键，LOGO旁边有画面和声音调整键，接下来是SELECT，START键。R1键是透明素材

这几个是玩家可以操作的一些DEMO画面。只可惜其中并没有对应摇杆的DEMO。

《捉猴》和《大众高尔夫》虽然不能操作，但是可以在游戏画面中体验液晶屏幕的反应速度。

主机左侧图。有记忆棒（Memory Stick Pro Duo）专用插槽，十字键下方的圆圈是摇杆，侧面的黑色边线中的开关就是无线LAN技能的开关。其开关状态就看摇杆旁边的指示灯来确认。下方的LOGO左边分别有HOME键和音量调整键。最左下的插槽是耳机插槽。



预定正式产品化的黑色主机。每个键都有该键的按键压力指示灯。主机下部的LOGO左侧和右侧也有各种不同功能的键。

立在专用支架上面的PSP。此图由于是从下往上拍的照片，所以几乎看不到画面中的影像。右端的的黄色插孔是DC 5V的专用充电电池和电源的共用插孔。

《潜龙谍影 ACID》、《大众高尔夫》、《永恒传说》的自动演示除了PSP的画面以外还有大屏幕的演示画面。可惜的是《潜龙谍影 ACID》不能由玩家来操作，只是自动演示而已。

任天堂新型手掌机“Nintendo DS”正式发表

由社长岩田聪来讲解NDS的一切。

同样于美国时间5月11日，在任天堂的发表会上终于正式公开了传闻已久的新型携带手掌机“Nintendo DS”，会场上由任天堂社长岩田聪手持实机向在场的记者们展示，并进行了这就是“游戏的未来”等一番大胆的发言。

新手掌机Nintendo DS(以下简称NDS)采用ARM9和ARM7两组CPU，在两个液晶屏幕中，下方的屏幕使用了Touch Screen（触摸屏）的设计，机体本身可以像GBA SP那样折叠起来。在按键设置方面，左方保留了任天堂机种特有的十字键，右方则配置了4个按键，而在十字键和右方按键的上方分别放有2个小按键与1个小按键，十字键上方的两个按键就是START和SELECT，而右方按键的上方的一个按键是POWER键。此外在下方屏幕的下面还有指示灯，可能是跟电源和网络有关。NDS跟以往可更换游戏软件的手掌机的最大分别，就是采用了触摸屏设计，并可以直接触碰屏幕来进行游戏操作，而作为GBASP外付机能的耳机端子也会内藏于NDS内，还有内藏的麦克风和声音辨识功能，可以实现用音声来进行操作的另类玩法。这款手掌机对应IEEE802.11b规格的“蓝牙”，还可以连接互联网。蓝牙功能采用了IEEE 802.11b以及其独自的通信规则，最多同时可以连接16台NDS。电源采用充电式电池，具备了“睡眠模式”、“准备模式”等用于节省电力的功能。同时还搭载了能够分辨语音的麦克风（除了声音以外还能分辨出拍掌声），支持语音聊天。能够显示60祯的画面，对应16CH立体声。

在NDS下方的液晶画面上，可以描绘出2D的线条或图案，因为有了触摸屏的设计，就可以用触控笔来点选画面进行操作，突破了目前一般游戏的操作范畴。而在会场上，便以《超级马里奥64×4》和《银河战士》作为试范，当其中一面屏幕中的角色在立体画面中做出各种动作，则另一面屏幕中以2D画面来显示地图情报，而《银河战士》还可以通过点选屏幕的方式来达到锁定目标的操作要求。NDS不但突破了目前手掌机的标准，在媒体使用方面更与GBA之间确定了互换性，NDS本身具备两个插槽，分别是GBA卡带用插槽和NDS游戏媒体的插槽。任天堂在解说两个插槽的利用方法时指出“利用GBA插槽来实现GBA游戏和NDS游戏的互联。”暂时仍未公开NDS游戏媒体的实物，不过该媒体肯定能储存1GBit以上容量的资料。

利用触控笔点选屏幕的新玩法。

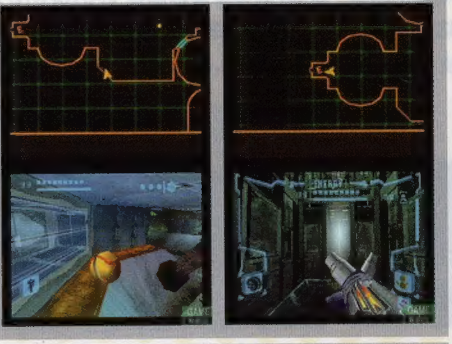
有关NDS的发售日期，暂定为日本和美国都会在今年内，价格方面未定。不过从会场的公布消息判断，NDS将会以一个合理且便宜的价格发售。从任天堂的官方报导中，指出Nintendo DS的目的是令玩家感受到技术革新所带来的崭新的游戏方式，并强调游戏机的成功不是取决于性能，通过多种新的机能的组合将带给玩家从未有过的新体验。

其他厂商加盟NDS作品公布

在任天堂的发表会上，正式发表了新手掌机NDS，以及即场利用两款NDS游戏《SUPERMARIO 64×4》和《银河战士： Hunters》去进行介绍外，并没有宣布其他加盟NDS厂商的游戏。在E3正式开始后，各厂商才陆续发放出有关对应NDS的游戏的消息。除了跟PSP一样，不少厂商也推出自家具有名气的作品外，其中最令人注目的莫过于是SQUARE ENIX宣布对应NDS的游戏，分别有“《FFCC（最终幻想水晶编年史）》系列”、“《DQ MONSTER（勇者斗恶龙 怪物篇）》系列”、“《半熟英雄》系列”等，跟SQUARE ENIX只在PSP上公布了影像作品《最终幻想Ⅶ：ADVENT CHILDREN》有着很大的差异。此外，TECMO以“《DEAD OR ALIVE》系列”而为人熟悉的开发组Team Ninja也公布了将对应NDS的最新作，不过有关该作品的名称和类别则未有任何说明。

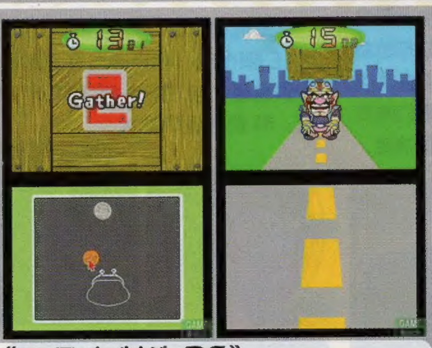
《银河战士：猎人》

能4人同时连机的“《银河战士》系列”最新作。下面的液晶画面主要是来控制角色，而上面的液晶画面主要是地图。一共出现了4个不同颜色的银河战士，看来击败其他三个银河战士就是主要目的。



《超级马里奥 64×4》

开场部分与《超级马里奥64》一样。有马里奥，路易，瓦里奥，耀西等著名角色登场的4人对战动作游戏。



《瓦里奥制造DS》

《瓦里奥制造》的NDS版。当然内容也是迷你游戏的集合。需要在35秒以内完成尽可能多的迷你游戏。

《PictoChat》

最多可以16人连机。上面的画面显示玩家的信息框，下面的画面显示一个键盘，能用触摸画面的方式打字。还能把自己画的图发送给其他玩家，接收到图画的玩家还能把这些图修改以后发给原来的玩家。

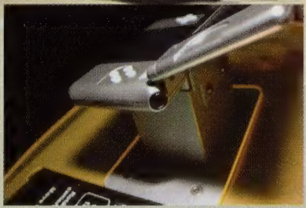
Text：电玩太郎 Design：MW

任天堂展台上公开的“NDS”

在E3展上任天堂株式会社的展台上NGC的参展作品围着展台摆一圈，旁边还有GBA的展出作品，中间是巨大的屏幕以及口袋妖怪的小舞台。而关键的NDS展台就在中央大屏幕的旁边，“NINTENDO DS THEATER”的横幅十分明显。在这里聚集了非常多的观众，我们整整用了一个小时才挤进了NDS的展示台前。首先出场的是巨大的马里奥和瓦里奥。随着他们的入场，大屏幕的画面里开始播放NDS的宣传影像，同时向到场的观众介绍NDS。

在这里进行抽奖，从6列当中被选中的2列观众，这些幸运的人可以试玩厂家准备好的几款游戏。而剩下的人只能在旁边观看游戏的DEMO。

具有任天堂风格的曲线和直线的结合体



试玩展台上展示了NDS主机（白×黑，白×橙）和相关的NDS软件，软件开发包等相关产品。主机共有两种颜色，从外观来看NDS的卡带比GBA卡带更小巧。操作键的配置方面，主机左侧有十字键，右侧有A、B、X、Y4个按键。而START，SELECT键的位置在十字键的上方。主机的左上方和右上方有圆形的L和R键，A—Y键上方有POWER键。耳机插口，音量调节，GBA卡插槽都在主机下方，而NDS卡插槽在下方液晶屏幕的上面。打开屏幕的时候插槽正好夹在两个屏幕之间，所以卡带的插拔需要先折叠主机才能进行。折叠以后的主机下部比上部宽了一点，而厚度方面也稍微厚了一些。不过整体来说还是相当小巧，携带非常方便。和GBA SP相比稍为大一些，也就是说比GBA SP的L/R键按键方面更加顺手。

对应无线联机，支持“1托4”

目前可以对战的游戏有两款。《超级马里奥64×4》和《银河战士PRIME：猎人》。

《超级马里奥64×4》的画面与N64版相差不多。主要内容是使用马里奥，路易，瓦里奥，耀西4个角色来争抢星星。对战的4人当中只要有一个人插卡就能实现4人对战。

《银河战士PRIME：猎人》的画面中上方是雷达，下面是游戏画面。使用十字键控制角色的移动，但是视角调整是使用触摸屏幕的方式来进行。也就是说用手指在画面上画一圈，萨姆斯也就转一圈。萨姆斯靠攻击对方获得分数来赢得比赛。触摸操纵的感觉比想象中好多了。游戏画面不仅能够根据触按屏幕的压力和移动速度作出相应反映，画面的转换也非常流畅。不过一边拿着笔，一边按A,B,X,Y键还是需要一定时间才能习惯的，使用手指操纵会更方便一些。

各厂商公布NDS游戏名单

厂商	游戏名称
Activision	《蜘蛛人2》
BANDAI	《机动战士高达SEED》、《ONE PIECE》
BANPRSTO	《龙珠Z》
CAPCOM	《逆转裁判》、《洛克人EXE》、《红侠乔伊》
HUSDON	《炸弹人》
KOEI	《真・三国无双》
KONAMI	《游戏王：Nightmare Troubadour》、《FROGGER 2005》
Majesco	游戏名称未定
NAMCO	《钻子先生》、《Rac'n Roll》、《Rac-Pix》、《RPG Title》
SEGA	《Project Rub》、《索尼克DS》
SQUARE ENIX	《FFCC》、《DQ MONSTER》、《半熟英雄》
TECMO	《怪物农场》、Team Ninja新作
THQ	《SpongeBob SquarePants》
Ubisfot	《雷曼》
Vivendi Universal	游戏名称未定
任天堂	《马里奥DS》、《银河战士：Hunters》、《超级马里奥兄弟DS》、《PictoChat》、《马里奥卡丁车DS》、《SUPERMARIO 64×4》、《瓦里奥制造DS》、《动物之森DS》、《Nintendogs》

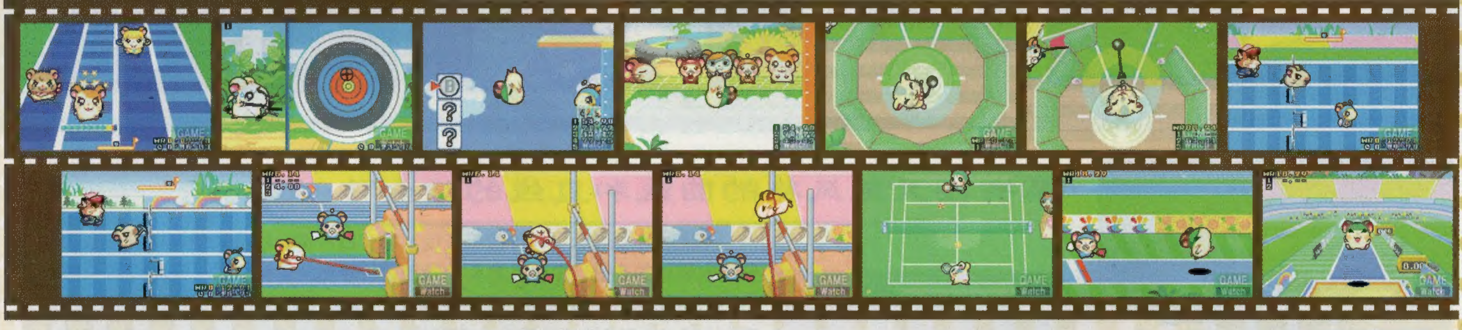
GBA新作E3大放送

在这里介绍一下与GBA相关的游戏画面。在这些GBA的最新作品中能看到很多与“马里奥”有关的作品。尤其是其中的《马里奥VS大金刚》，可以说是马里奥和大金刚的完美结合。

DK King of Swing

《超级大金刚2》

火腿太郎 仓鼠运动会



马里奥聚会 Advance

塞尔达传说：The Minish Cap

马里奥弹珠球

F-Zero GP Legend

马里奥VS超级大金刚

Text：电玩太郎 Design：MW

《潜龙谍影3 食蛇者》人气爆发！

KONAMI 展台上有很多新开发游戏的试玩版

受欢迎程度可见一斑。

KONAMI 展区最引人注目的还是以热带雨林为舞台背景的《潜龙谍影 3 食蛇者》试玩展台。在“热带雨林”中共有 11 部试玩台，明显比其他游戏的试玩台多了不少。在展台前很快就出现了排队等候试玩的长龙，说明大家都在关注《MGS3》。

下面就主要介绍一下关于 E3 展中《MGS3》试玩版的相关内容。试玩的时候第一个感到惊讶的就是开场动画。标有“FOX”标志的运输机里面坐着叼烟的SNAKE，接着为了完成任务他利用降落伞降到热带雨林，其中降落过程非常写实。

按照惯例，游戏开始会有一段任务说明（操作介绍）。操作果然是很复杂，下了一番功夫才掌握了部分的基本操作。游戏开始之后首先要做的就是搜索降落时掉下来的背包。背包里面有自动步枪，狙击枪，手榴弹，麻醉枪，手枪，热感应仪，望远镜等重要道具。试玩版的大致路线是从搜索背包开始接着寻找食物，潜伏，潜入敌方驻守的废墟。

虽然装备比较齐全，但是游戏难度很高。尤其是潜伏方面更需要注意配合周围环境选择迷彩战斗服伪装和利用热感应仪观察环境。虽然是体验版，但游戏还是相当紧张刺激的，玩起来很有意思。虽然能够获取食物，但是不清楚究竟在什么情况下使用，也可能是在体验版中根本就没加入相关的系统。

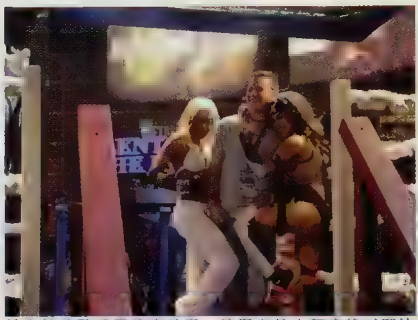
开场动画的画面，头盔上面写着 US ARMY 的字样。

利用狙击枪干掉过桥的士兵。由于难度比较高，大多数人在过桥之前就被对方射杀了。

另外一个与《MGS3》有关联的就是大屏幕上播放的预告篇。这部预告篇是 12 号在 KONAMI E3 发表会上公开的小岛秀夫编辑的影像。这部预告篇的内容除了酷，还充满了幽默感。观看的人群中经常能够听到欢笑声。

宣传动画的一部分。类似“METAL GEAR”的机器被直升飞机运到某个地方。

大盛况！《RUNBLE ROSES》


被女性摔跤手围起来拍照。该展台的人气度绝对不比《MGS3》的展台低。甚至还有人来要签名。

KONAMI 展台上与《MGS3》同样大人气的还有《RUNBLE ROSES》。节奏感很强的音乐和性感的影像在大屏幕中播放。在展台中设置的擂台上可以与《RUNBLE ROSES》的角色合影，围着擂台一圈还能够得到签名。

在擂台的 4 边有《RUMBLE ROSE》的试玩台。可选角色共有 4 名，游戏有着出人意料的摔跤真实感。游戏没有什么难度，只要连按键就可以放出大招。就像内田导演曾经所说的那样，角色的表情确实很逼真，比如中招的时候痛苦的表情和正常人没有什么两样。

对应《ENTHUSIA PRIFESSIONAL RACING》的专用方向盘

《ENTHUSIA》中登场的赛车除了现实存在的赛车以外还有假想的赛车。

12 日刚刚发表的真实赛车游戏《ENTHUSIA》，在 4 个专用席上准备了方向盘和耳机。可选的赛道有高速赛道，街市赛道和拉力赛道三种。游戏开始后马上注意到表示 G 值的变化的数值。一般的赛车游戏，尤其是真实赛车，游戏刚开始很难掌握转弯的技巧，都需要经过一段时间的练习才能够熟练使用。本作的 VGS 由数值来显示，所以转弯时对速度的调整比较容易控制。是一款单从视觉上就很有新意的赛车游戏。

设计成厨房和客厅的《寂静岭 4 – THE ROOM–》展台

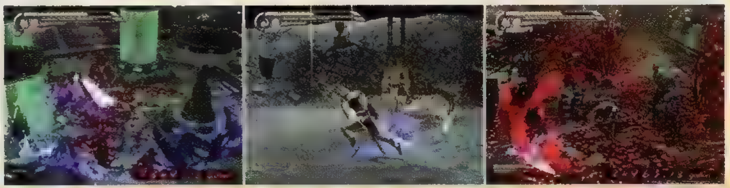
“《寂静岭》系列”在海外的人气度也很高。

由于本作的主题就是“房间”，所以《寂静岭 4》的展台就被设计成同普通房间没有区别。从厨房的煤气管中伸出的手柄等巧妙设计中看到了厂家的良苦用心。游戏画面还是老样子，背景，音乐等部分诡异又阴沉，本作仍然存在恶心的怪物。可惜的是本次的试玩中没有解迷部分，不知正式版里会有什么样的迷题呢？

这么早就推出了体验版！《微型打击者》

由《恶魔城》的 IGA 指导的，近未来高科技动作游戏。

试玩版只有“SPLATTER MODE”可供选择。任务的内容是在10分钟以内打倒尽可能多的敌人。游戏类型是典型的 3D 清版类，敌人的流血量非常多，几乎满地都是血。主角拥有不少连续技，其中以“□△□”的组合攻击力最高，武器的设计也与众不同（剑可以像鞭子一样自由变形）。

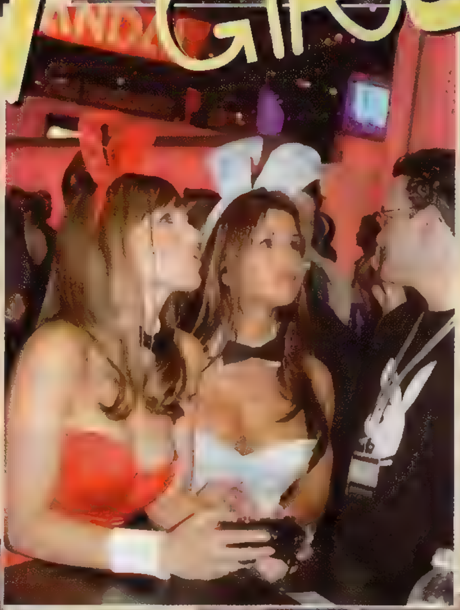


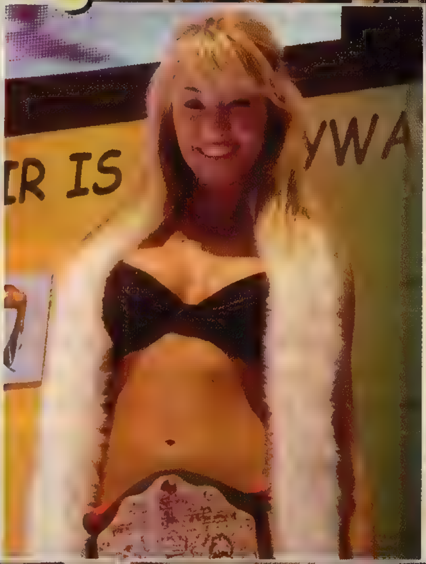
Text：电玩太郎 Design：MW

期待值很高的《NEO 魂斗罗》

试玩的时候与海外的玩家一起双打。游戏的操作方式非常简单，内容也是只要打倒一路上出现的敌人就可以。画面中的角色虽然小，但是每一处细节和动作都非常到位。攻击方式有可以切换的实弹系和火焰发射系两种攻击方式以及有弹数限制的导弹共三种。试玩版总共有9条命，与以往的系列作品一样没有体力槽，中枪就会减一条命。看来是一个耐玩度非常高的一款游戏。

SHOW GIRL!





来自大洋彼岸的艳影

游戏展会上不一样的亮点！

PSP·NDS 软硬大比拼！
新世代手掌机大战一触即发！
SONY PSP VS 任天堂 NDS

今年E3的最大话题，[illegible]是SONY和任天堂公布的两部新一代手掌机PSP和NDS首度出展。[illegible]SONY从PS时[illegible]A和[illegible]掌[illegible]，[illegible]！[illegible]，给[illegible]多年[illegible]市[illegible]。PSP[illegible]！任天堂[illegible]SONY[illegible]手掌机市场，[illegible]GBA[illegible]对手，[illegible]开发出[illegible]掌机[illegible]PSP，[illegible]SONY抢尽风头，而最终传闻已久的NDS终于在本届E3展上曝光。PSP和NDS各有其长处，这些都成为了当今游戏界玩家手可热的话题。究竟哪一部机更优秀？哪一部机种最后的胜利呢？只要PSP和NDS还没有正式面世，[illegible]市场验证，谁也不能[illegible]判断。本期[illegible]，将会从主机的性能、软件、市场等多方面去研究PSP和NDS，究竟哪一部才是[illegible]最爱，看过这篇文章后大家又会认为哪一部掌机将会胜出呢？

主机规格

虽然两部手掌机是正式公布了，但说到确切的规格，只有PSP有比较明确的性能规格表，而NDS除了体积、使用的CPU和机体特点外，却没有详细的性能规格表公布。不过早在E3开幕前期，在网上流传着任天堂新手掌机的规格，其中的内容跟现在的NDS机非常相似，因此下面会罗列出现有的资料进行比较。

PSP 规格

体积：170mm × 74mm × 23mm

重量：260g

机体颜色：黑

CPU：PSP CPU(CPU 频率 1～333 Mhz)

主记忆体：32MB

内藏 eDRAM：4MB

屏幕：4.3寸，16：9宽屏幕TFT液晶，480 × 272 像素，1677 万色，最大 200cd/m

音效：内藏 Stereo Speaker

主I/O：IEEE802.11b(Wi-Fi)，USB2.0，Memory Stcik PRO Duo，IrDA，IR memote

内藏Driver：再生专用UMD Driver

对应media：PSP Game，UMD Audio，UMD Video

主要插槽：外部电源供给插槽，本体电源输入插槽；耳机／麦克风／手柄一体型插槽

按键种类：方向键(上下左右)；Analog Pad（类比摇杆）；决定按键(△○×□)；L/R键×1；START，SELECT，HOME键×1；POWER on/hold/off键×1；Display，Sound，Volume +/-键×1；无线LAN on/off键×1，UMD EJECT ×1

电源：内藏充电式Lithium-ion Battery；AC adapter

Access Control：Region，Parental Lock

NDS 规格

体积：140mm × 80mm × 40mm

CPU：双 CPU ARM9/ARM7(CPU 频率 ARM9 133MHz/ARM7 55MHz)

主记忆体：4MB

绘图记忆体：64KB

萤幕：双萤幕，256 × 192 像素，26 万色

2D 绘图能力：背景最大 4 面，动作合拼数最大 128 个

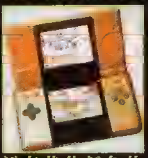
3D 绘图能力：最大 12 万个多边形，60 Frame/秒

音效：16 声道 ADPCM 音源

主 I/O：IEEE802.11b(Wi-Fi)，NDS 用新 ROM 插槽，GBA 盒带用插遭，内藏麦克风

按钮种类：方向键(上下左右)；决定按键(ABXY)；L/R键 × 1；START，SELECT，POWER 键 × 1；无线 LAN on/off Switch × 1.(其他部分未明)

从以上的规格来看，PSP的机能的确高出NDS不少。如果从PSP的CPU的最大频率来计算，某种程度上比PS2更强(PS2 CPU频率为294.912MHz)，PSP如此强劲的运算机能要做出不比PS2差的游戏其实也是合情合理的，而从会场所播放的片段来看，除了部分游戏的画面偏暗以外，游戏画面的绝对是PS所无法所比拟的，而演示映像更是完美无暇，所以可预期PSP的机能没有PS2那么强，但也有八、九成PS2的性能。



还有其他颜色的NDS。

NDS能表现3D和平面画面。

接着再看NDS，NDS是任天堂首部加入3D立体能力的手掌游戏机，两枚CPU能够运算出立体和平面的图像。单从机能上来说，它拥有比任天堂旧有主机N64更强的立体演算能力，还有N64所没有的平面处理能力。如果从现有手掌机GBA的角度来比较，NDS的机能已经有几何级数的上升。当然，光从机能来看NDS确实逊色于PSP不少，不过NDS跟GBA具有互换性，还设有触摸屏的设计，内藏音声辨识软件等功能才是NDS真正的有趣之处。

使用媒体

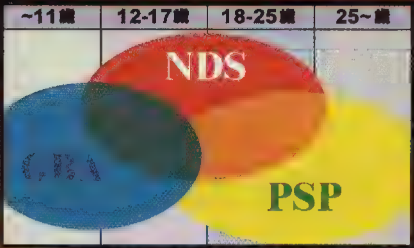
PSP和NDS都采用了全新的媒体去制作游戏，PSP为SONY独自研制的UMD光盘，最多能动用单面两层的1.8GB容量，如果以普通的CD容量来对比，1张UMD光盘拥有约3只CD的容量，所以用来收录游戏、电影映像都完全没有问题。而NDS所使用的ROM卡最多能存放1GB的容量，如跟普通的CD来比较，1/5的CD容量就等同于NDS ROM卡的容量了，与UMD对比起来当然有天壤之别。毕竟NDS的媒体为ROM卡，所能存放的容量有限，因此从E3展出的游戏来看，也能明显地看出NDS的游戏架构比较简单。

稳定性

PSP和NDS作为手掌游戏机，必须面对玩家手持游戏机时机身不稳定的问题，所以手掌机能否稳定地读取资料就非常重要了，PSP使用了UMD光盘，即使防震技术制作得如何了得，也难保突发性事件令游戏出现死机的情况。相对NDS使用ROM卡作为媒体，稳定性跟GB、GBA一样都有保证，例如主机掉到地上也有可能继续游戏(这里只是假设，当然不鼓励大家尝试)，因此从稳定性上讲，NDS比较占优。

光盘有着因震动而跳线的问题。

市场定位



虽然PSP和NDS同是手掌游戏机，但事实上两者的市场定位完全不同，目标年龄层也有些差异。早在设计PSP之时，厂商已认为PSP是一种高价的产品，所以目标年龄层设定得比较高，大致为18岁至34岁之间，可以说是偏离了现有的手掌机市场消费人群。而NDS方面，虽然没有说明目标年龄层，而宣传广告中却可看到从小孩到家庭主妇都手持NDS。不过从任天堂一向的市场定位，以及预期价格来看，目标年龄层相信会比GBA略微偏高，大致为11岁至26岁。从以下的图表来看，可以清楚地看出PSP和NDS有不少重叠的目标年龄层，所以两者之间大战始终难以避免。

PSP与GBA、GBASP的大小比较。

价格

在上述市场定位的部分，曾提过手掌机的价钱直接影响目标年龄层的购买行为。的确，如果两部手掌机的价格偏高，不要说没有收入的小孩难以说服家长购买，即使拥有财力的成年人也可能因此望而却步。从美国购物网所得的情报，可得知NDS的预想价约为199美元(人民币约1700元)，而PSP的预想价约为250美元(人民币约2200元)。虽然这只是预期价格，不过却跟厂商发表的一番言论相符。(任天堂发言人："NDS价格将会比GBASP略高"；SONY发言人："赔着卖PSP。")。PSP虽然较贵，不过其使用的硬件价值不菲，假设以2200元人民币的售价来讲已经算是"最低价"了。

不论是PSP或NDS，其价格都要比目前的家用主机PS2、XBOX和GC高，这与以往手掌机等于"物美价廉"的理论背道而驰。在不少人的心目中，手掌机未必是必需品，要附出一笔巨额资金购买必定会有一定的阻力。关于价格上的问题，是个不论PSP或NDS都要面对的严峻问题。

消耗电量

相比起Game Gear只能用上25分钟的耗电量，与PSP和NDS也只是小巫见大巫。

手掌机所消耗的电量，能够连续游戏多少小时，这是个很重要的关键问题。而这问题从以往Game Boy对Game Gear、PC Engine GT时已经获得肯定，能长时间连续游戏的手掌机将占有一定的优势。从现有公布的资料来看，PSP根据使用状况，工作时间为2小时至10小时。不过，只有在播放音乐的情况下才能用上10个小时，如果用来看电影的话则可能只有2个小时，较长的电影例如《魔戒》，依靠本体内的电量可能还看不完这部电影。而在进行游戏时，一般推断可连续游戏4个小时。

在NDS方面，由于不用像PSP那样消耗大量电量使光头运行，所消耗的电量也会相对较少，一般而言可连续游戏10个小时，如果是使用无线Lan来游戏的话，则只能连续游戏5个小时。如果以GBA跟PSP、NDS比较，GBA可连续游戏15个小时，PSP和NDS在这点上也是望尘莫及的。不过只有PSP和NDS这两者比较的话，NDS耗电量确实较少，可连续游戏10个小时也算比较合理了。

消费者的心理

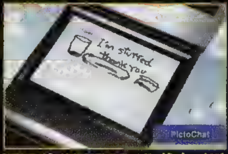
从心理学的角度看，不论任何理由，消费者必须存在一种冲动性才能获得购买东西的欲望。如何让消费者们产生购买欲，这是PSP和NDS面对的最大的课题。当然，购买欲会因人而异，可能是为了赶上潮流，也可能是为了画面、性能、游戏性、价钱，甚至是其他的另类功能，可以说哪一部机能让玩家产生越多的购买理由便越吸引人。PSP的着眼点在于机能强劲，且机身设计无可否认给人一种划时代的感觉。此外，游戏的水准也不低于PS2，未曾看过实际演示很难估计那就是PSP的画面。如果单从机体外观和性能来说，对于着重游戏画面多于游戏性的非机迷，又或是追随潮流的年青人，PSP的吸引力自然会比NDS高。

不能否认PSP的时尚设计。

相对于任天堂的NDS，从机能上来说不及PSP，但凭着其触摸屏的操作、麦克风的声音输入和双屏幕的设计，可以期待NDS能创造出目前所没有的具有全新玩法的游戏，这种大胆创新的设计，给当今创意缺乏的游戏界带来了新的冲击。厂商在进行新尝试的同时，热爱游戏的一群人也会期待全新种类游戏的到来。对游戏迷来说，游戏性往往比画面重要，只要是出色的游戏，即使是GBA作品也会欣然购买。如果单从机体外观和性能来说，喜欢游戏的人，欣赏任天堂那种勇于创新的精神的人，NDS的吸引力会比PSP更大。

周边设备

从两部手掌机的周边设备来比较，简直可以用"天差地别"来形容，PSP除了主机外，还公布了大量对应的周边设备，例如PSP专用架、挂绳、线形控制器、外部电池、USB镜头、专用小型KEYBOARD等，借此来实现PSP成为多方面娱乐平台的作用。而相对NDS，除了主机以外却没有任何周边设备公布，但有大量的周边对应是否就是件好事呢？这一点要根据玩家的需要而定，但唯一可以肯定的是，推出越多的周边设备就代表玩家所支付的费用将会越多。要知道PSP每件周边都不是游戏必需的产品，大部分只是方便玩家携带、用作视听娱乐时所需的产品。如果要全部购入的话，所花的费用可能不比购买一部PSP低，除主机外能再支付一笔额外费用的玩家可能寥寥无几吧。



NDS的KEYBORAD就在画面内。

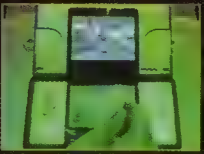
PSP的KEYBORAD必须另行购买。

而再看NDS，将全力放在玩游戏这个主旨上，所以NDS不能听音乐或播放映像，是部纯粹的手掌游戏机，玩家只需支付NDS的价格，就已经可以获得NDS应有的全部乐趣了，这包括用来点选屏幕的触控笔。单从玩游戏的方面而言，没有任何周边产品的NDS比较划算。

耐用度

作为新世代的手掌游戏机，能否做到跟目前GBA等手掌机相同，甚至更佳的耐用度是个并不显眼却非常重要的问题，即使主机的性能如何强劲，没有任何耐用度作为保证的话只会落得惨败收场。先看PSP，厂商的卖点主力放在机体的强大性能上，没有特别声明与耐用度有关的问题，如果从SONY现有的PS、PS2，以及PSP使用了UMD光盘媒体这几方面来看，真的不能不担心PSP的耐用度。使用UMD光盘作媒体，机身内的光盘必须不停转动运作，这除了是让PSP耗电量增高的原因外，长期使用光头必定要有一定的损耗，当然事实是否这样谁也不能断定，但始终不能抹杀这个隐忧，尤其是PSP用上两三年之后。另外，PSP的屏幕不像NDS那样可以折叠，玩家如果不时刻记得保护，并不排除屏幕容易弄伤的情况发生，就像GBA的屏幕那样。

PSP画面较大，弄伤屏幕的机会可能更高吗？



正在玩《索尼克》的游戏，看到下方屏幕上的痕迹了吗？

而NDS方面，在E3上任天堂早已声明NDS的大前提就是"耐用"，回顾任天堂所推出的产品，不论是家用机还是手

事机，其耐用程度确实令人满意。NDS 可折叠的机身能够有效地保护屏幕，使用的 ROM 卡直接传送游戏资料，减少了主机损耗的可能性。不过，其触摸屏设计是否会弄伤屏幕这一点却令人担心，虽然任天堂一再强调屏幕会作出相应的强化，但任何优秀的屏幕，长期点触的话也难保不会弄伤。在 E3 会场上，其中一款试玩的游戏《索尼克》(暂称)，要求玩家不停地擦动屏幕让索尼克加速，如此高速激烈的动作，所产生的热能或多或少对屏幕都会有影响，而笔者试玩之后也在 NDS 屏幕上看到了擦过的痕迹。这样的话，长期使用是否会是触摸屏的敏感度下降呢？这是任天堂必须反复测试的问题之一。

附加价值

现实中经常听到的一个名词"附加价值"，事实上对游戏主机也是非常重要的，这直接影响玩家是否购买主机的动机。首先看看 PSP，如果说的简单点就是 PS2 的手掌机版，PS2 获得了莫大的成功，是否代表 PSP 必定成功呢？要知道 PS2 能够在初期已获得大卖，除了主要因素是能玩原有的 PS 游戏外，能观看 DVD 影碟的功能也是功不可抹的，可以说跟 PS 的互换性和 DVD 功能就是 PS2 的附加价值，尤其是可看 DVD 的功能更加推动了日本 DVD 业的发展。PSP 使用了全新的 UMD 光盘，而游戏以外附加了观看映像影碟的功能，不过只限于 UMD 格式的影碟。UMD 光盘可是 SONY 全新发明的媒体，不像 DVD 碟片那样早已普及，所以要由影视公司迁就 PSP 推出 UMD 格式的影碟，而不是 PSP 迁就影视公司的产品，可以预料到的是，UMD 格式的影碟普及起来实在困困重重，所以这并不算是一种附加价值，从而也得出 PSP 没有附加价值的结论。

NDS 完全继承 GBA 软件。

同样使用了新媒体的 NDS，在 E3 正式公布前的确存在着不少隐忧，在机能逊色于 PSP 又没有附加价值的情况下，实在让人替 NDS 担心，不过当 NDS 与 GBA 游戏互换功能公布后，已经令玩家对 NDS 的信心大增。如果从媒体的流行度来说，虽然 PSP 和 NDS 都属于新媒体，但 NDS 除了新 ROM 卡外，GBA 的 ROM 插槽也是 NDS 的基本配备之一，换句话说，所有的 GBA 游戏都是 NDS 的强劲后盾。比起 PSP 必须"从零开始"的 UMD 光盘，NDS 对应双重媒体给了玩家额外的选择，而这就是 NDS 的附加价值。

开发游戏的时间

开发游戏并不是随便说说那么简单，在真正开始开发游戏前，厂商必须先熟悉该机种的开发环境。SONY 虽然没有公布 PSP 的开发环境或工具，不过从 PSP 跟 PS2 画面相似度来看，可以暂定为跟 PS2 相似的开发环境。假设厂商不需重新熟悉 PSP 的开发环境便能制作游戏，可是以 PSP 游戏的平均素质，开发 PSP 游戏的时间将等同于开发一款 PS2 游戏，所需时间必定会比较长。

有些画面只是 GBA 素质。

在 NDS 方面，任天堂说明 NDS 用到了全新的开发环境和工具，厂商要重新认识 NDS 的多边形表现能力，尤其是触摸屏设计、使用声音辨识功能等全新的玩法更需要时间去掌握理解。因此在厂商完全熟悉 NDS 开发环境前，PSP 无疑占有一定的优势。不过，从 E3 展出的游戏来看，NDS 的游戏素质有着很大的差异，部分游戏画面素质较佳，比如《索尼克》、《马里奥》等，但部分游戏画面却很粗糙，例如《半熟英雄》和《游戏王》等，除了立体效果外画面素质有点像 GBA。NDS 是部着重游戏性的手掌机，因此有这样的游戏存在也不算是个问题，相反这样可以减少游戏的开发时间，未必完全是个败笔，当然玩家能否接受又是另一回事了。

戏画面素质出色。

跟家用机重复的部分

提到这个问题，事实上有点冲着 PSP 来讲的。从 PSP 已公布的开发游戏来看，大部分游戏都是厂商的热门作品移植改良作，例如 SCE 的《GT4 MOBILE》、BANPRESTO 的《超级机械人大战》、KONAMI 的《METAL GEAR ACID》等。这些作品是可以增加 PSP 的吸引力，因为如果有玩家最喜爱的作品，就大大增加了他们购买 PSP 的可能性。不过，要开发一款跟 PS2 机能接近的热门作品，正如上述的那一点——必须花上一段时间，而如果说该游戏是由同厂的开发组制作，便等于该开发组要额外抽出人手来开发，最坏的可能就是使 PS2 上同名系列作的游戏开发进度减慢，直接影响到 PS2 上的热门游戏数量。又或者即使真的推出了，又是否会导致游戏的内容、系统没有新意呢？从长远来说，这将给厂商带来沉重的负担。

当然也有全新的作品在 PSP 上推出。

PS2、PSP 同样存在的作品……推出吗？

虽然 NDS 可能存在上述问题，不过既然 NDS 具有 2D 处理性能的 CPU 用上了跟 GBA 相同的系列，这就不能否认会出现画面素质一般，并纯粹以游戏性来吸引玩家的游戏，换句话说，只要厂商能完全熟悉 NDS 的开发环境，要在较短时间内开发出游戏也不难。即使开发时间比 GBA 长，也会比 PSP 要短，厂商也不需刻意动用家用主机上的热门游戏开发组去开发 NDS 游戏。

软件支持的强度

正如家用主机一样，一部手掌机要取得成功，第三方厂商的支持是非常重要的。从目前加盟的厂商数量而言，PSP 这方面占有优势，有多达 99 间厂商加入。不过在日本，有实力派大厂如 CAPCOM、HUDSON、SEGA、KOEI、KONAMI、NAMCO、SQUARE ENIX 等都同时加盟了 PSP 和 NDS，也同样公布了两大掌机旗下的热门作品。在游戏的选取上，PSP 以 PS2 的热门作品为主，而 NDS 则以 GBA 的热门作品为主，两方的游戏各自都有其吸引力，究竟谁胜谁负，还要看今后各厂商的动向了。

部分日本有名厂商游戏

厂商	PSP	NDS
CAPCOM	DEVIL MAY CRY 系列、VAMPIRE CHRONICLEC	逆裁裁判系列、ROCKMAN EXE 系列
KOEI	真・三国无双、战略游戏、桌上游戏	真・三国无双
KONAMI	METAL GEAR ACID、足球游戏、棒球游戏	游戏王
SQUARE ENIX	未定	FFCC 系列、DQ MONSTER 系列、半熟英雄
NAMCO	T.O.E、新山脊赛车	吃豆先生
BANDAI	机动战士高达、超级机械人大战系列	机动战士 GUNDAM SEED

推出日期

PSP 和 NDS 哪一部较先推出，这对今后的发展或多或少都有一定的影响。较早推出的那一部，除了会引来话题，并吸引更多的人购买外，还会令人有"先入为主"的概念。如果能赶在一些黄金档期，如圣诞节前推出，对主机的销量更会有极大的刺激效果。根据目前网上流传的消息，NDS 有可能在年内的 11 月 29 日推出，而 PSP 则暂定为 2004 年冬季，从形势上看 NDS 可能会较早推出。事实上，从 E3 展出的作品中，PSP 除了《T.O.E》以外，其他的游戏不是只有大屏幕演示，就是 PSP 主机播放的 DEMO 片段，即使 PSP 能够赶在年内发售，可能也未必有充足的软件与之对应。相反 NDS 在 E3 上，已经有大量的游戏可供试玩，当然那些游戏有多高的完成度却是个谜，但无论如何总比 PSP 游戏只有 DEMO 要好。

市场上的竞争者

任天堂的手掌机不仅只有 NDS，不要忘记还有 GBA 的存在啊。

事实上，PSP 的对手不光是 NDS，不要忘记还有 GBA 啊，所以正确来说，应该是 PSP VS NDS & GBA。因为 GBA 同样是任天堂的产品，所以从玩家的角度来看，就会变成 PSP 与 NDS 和 GBA 之间的大战了！这方面任天堂确实比较有利。

总结

就连日本电视台也开始对想要购买 PSP 或 NDS 的人进行访问了。

要现在断定 PSP 和 NDS 哪一部将获得成功尚言之过早，两部手掌机各自有其长处和短处。除了机能以外，还要看市场对这两部手掌机的评价。从网上非正式的投票中可以看出，对 PSP 和 NDS 的支持度也是一半一半。虽然很难说哪一方占优，但两部手掌机都得到了玩家，甚至是普通消费者的支持却是事实。只要厂商能尽快各自解决主机发售前的各种不利因素，例如 NDS 的液晶屏幕生产量不足等问题，就可以期待今后在游戏市场中更佳的表现了。

电玩太郎 美国E3直击报导

全球最大型的游戏展览会E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)，已于美国时间5月14日圆满结束，今年已是笔者第六次亲临现场，为大家报导游戏展的盛况，虽然参展的厂商与以往没有什么分别，但也有一些发生了改变。由于上期本刊已经把主要新发表的游戏作了简介，因此本次笔者会集中介绍现场的见闻。

SCEA

位于西馆(WEST HALL)的SCEA展区与过去几年其实并没有特别大的改变。一如既往地采用全开放式设计，也就是参观者可以从任何地方走进展区。今年还在展区上方以多个巨大荧幕不断播放各款PS2的游戏，当中既有SCEA自己的作品，也有第三厂商的作品。

巨大荧幕不断展示PS2新作群

PS2游戏任你玩

SCE专为P[illegible]

古惑狼开发组的新作《杰克 III》

在SCEA展区能够玩到《恶魔猎人 3》

与以往相同，除了SCEA的游戏外，差不多八成的第三厂商作品都能在该展区中玩到。一般来说各个PS2游戏都是以一组组的形式分布于展区各处的，例如CAPCOM的《恶魔猎人 3》、《VIEWTIFUL JOE 2》，又或是NAMCO的《皇牌空战 5》等。由于近几年都喜欢以“XX主机独占”为卖点，因此在本届展会上展示的游戏都很明显地注明“EXCLUSIVE(独家)”字样。

齐集各款EYETOY新作。

动作游戏《DEMON STONE》会先出PS2版。

《DEATH BY DEGREES》是PS2独家作品

SCEA人气系列第三集《RATCHET & CLARK 3》

EA的重点作品《BATTLE FIELD：MC》

《WRC》日版还未出第三部，美版已有第四部。

对应网上对战的《FORMULA 1 04》

六大焦点作

《MGS 3》设有大型浮雕

SCEA展区可以试玩《MGS 3》令人喜出望外

可供试玩的游戏真是很多，无法一一介绍。厂方在展区的正中央着力推荐重头作品，除了放置大型电视墙外，上方还有大魄力浮雕作为装饰。至于能成为厂方重点推荐的游戏当然来头不少，SCEA本身就有《GT赛车 4》、《KILLZONE》、《GOD OF WAR》和《THE GETAWAY 2》，而第三厂商就有KONAMI的《潜龙谍影 3》和SQUARE ENIX的《最终幻想 XII》。除了《GT4》之外，各种游戏全是在本届E3才首次供人试玩的呢！

《KILLZONE》能否达到厂商的预期呢？

SCEA主要作品之一《KILLZONE》

《GT4》浮雕相当抢眼

《GT4》自然吸引许多人排队试玩

《GOD OF WAR》的展区设计

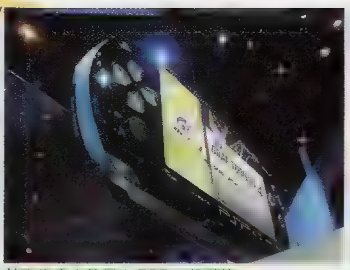
《GOD OF WAR》的评价相当不错

PSP 展区排长龙

正式投产的UMD外观应该就是这样

PSP主机有多种颜色机壳供选择

由于上面提到的试玩机数目很多，所以玩家并不需要等很长时间。那么排队等候时间最长的是哪个展区呢？当然就是本次E3的焦点之一手掌机PSP了。为此厂方特别开辟一块展区专门用来展示PSP。在四面以白色为底的墙上，放置了数台PSP及其相关产品，例如透明键盘、专用包、挂链等等。为了安全起见，展示在墙上的PSP产品均封在巨大的透明胶板之下。展示的PSP会不断播放游戏影像，以及展示播放影碟的机能，其中可看到《蜘蛛侠2》及《生化危机2》的电影宣传片。



挂在半空中的巨大PSP主机装饰

各种PSP产品都封在巨大透明胶板之后

UMD的碟面设计得很漂亮

电影播放效果毫不逊色

这位小姐正在欣赏PSP播放的影像

PSP软件的包装设计

三款 PSP 试玩作品

如果只能看不能摸，大家一定会很失望。因此展区设有六部装在固定台座上的PSP，让大家能够零距离接触PSP。展出的三款游戏是《永恒传说》、《大众高尔夫》和《潜龙谍影 ACID》，当中只有《永恒传说》能试玩，其余两个作品只能进行有限度地体验（例如《潜龙谍影 ACID》按十字键移动视点，以及查看装备）。不过SCEA还算豪爽，向参观者大发与两款试玩游戏相关的贴纸和袋子。

展区的设计相当花心思

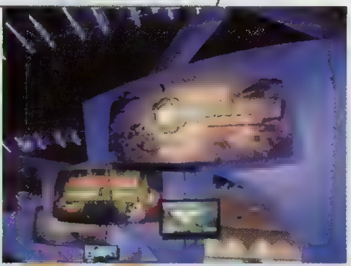
任天堂

位于SCEA展区旁边的就是任天堂。这两个对手自六年前开始就一直维持着这样的位置。今年任天堂展区也变成全开放式，与往年最大的区别是，以前厂家会为宣传某些重点作品而设置多个像电影院的黑暗独立房间，今年取消了，或许是想腾出更多的空间来摆放试玩台吧。

仍以 GC 为主力

展区不时有变幻的灯光闪耀着，右边上空的幕墙更可通过灯光照出各款任天堂产品、角色及商标。在对着入口的远处有巨大荧幕，除了不时放映各款旗下作品的影像外，也是举行大型活动的场地。

和SCEA一样，在任天堂的展区内除了自家作品外，也有许多第三厂商的游戏供试玩。不过从比例上来看，仍是以任天堂自家作品为主，第三厂商的游戏每款只设置一至两部，不过《生化危机 4》是例外。



各款重头作品都有巨大广告板

《BH4》在任天堂展区是宣传的重点

多款重点作品

与SCEA展区的相同之处，是任天堂将重点作品的展示台设计得特别醒目。除了有落地的巨大展示墙外，还挂有游戏的标志及角色，并且不断播放该作品的宣传影像。在展示墙的边缘还有不断变化的图像，例如跳跃的马里奥，或是任天堂的字样。

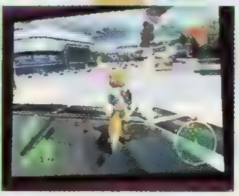
展示的游戏中，最吸引人的反而不是任天堂作品，而是刚才提及的《BH4》，毕竟是初次公开的试玩版。其它作品如《METROID PRIME 2》、《ADVANCED WAR》、《PIKMIN 2》和《PAPER MARIO 2》等作品也设有试玩。而去年曾展出的作品如《星际火狐》与《GEIST》，今年播放了更高质素的画面。

《METROID PRIME 2》也能试玩

《D…EY KONG JUNGLE BEAT》是使用鼓来玩的动作游戏

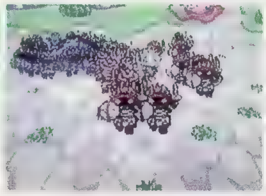
在任天堂展区内可玩到《VIEWTIFUL JOE 2》

FPS的《GEIST》画面表现大幅提升



《星际火狐》可体验故事模式

展示时用两台电视显示画面



SQUARE ENIX的《半熟英雄》

排队一小时试玩NDS

手掌机方面，GBA的确被新公布的NDS抢去不少风头。与PSP一样，想试玩NDS的人都要排队等候，厂方特别设了一个房间让观众轮流试玩，玩后更可获赠一件印有NDS的T恤，因此最少也要排一至两小时才能玩到。等候的队伍把任天堂展区一分为二，要去隔壁只能绕道而行。笔者庆幸自己能以记者身份不用排队直接进入。

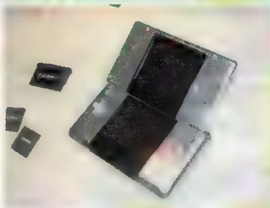
本次NDS与PSP最大的不同之处，就是前者有许多游戏能供试玩，可见任天堂在这方面的准备相当充份。能玩到的作品包括《WARIO INC DS》、《索尼克 DS》、《炸弹人》、《半熟英雄》、《机动战士GUNDAM SEED》、《游戏王》、《METROID PRIME HUNTERS》等作品，利用触摸屏来玩游戏的确相当新颖。

任天堂展区的焦点 NDS

碰皮卡秋的脸它就会很高兴

利用触摸屏有许多不同的玩法

每款游戏都有玩法的介绍


主机旁边的是NDS游戏卡

NDS软件包装盒是这样的

将NDS合上就是这个样子

Microsoft

全力展示XBOX游戏

座落在南馆（SOUTH HALL）的微软，拥有该馆最大的展区。这次微软并没有像前面那两个对手那样公布新的硬件，而是大规模宣传XBOX的软件。其展区四边都设有以白色胶板搭建的围墙，通过灯光变幻出不同的颜色。参观者要进入，便需要通过右边的入口走进去。

XBOX的展区吸引了大量的人流

人山人海的XBOX展区

过百的展示机台

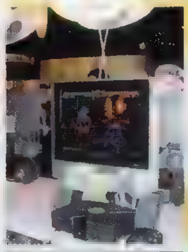
进入展区最引人注目的就是大量的XBOX试玩台。与以往不同的是本次厂方并没有特别为某些游戏建造大型的装饰，目的显然是为了尽量多放置试玩机台，让更多的人接触XBOX游戏。与其他的主机厂商一样，在这里差不多能玩到所有XBOX的新作，例如由RARE开发的《KAMEO》、SEGA的《OUTRUN 2》、LUCASARTS的《星球大战 REPUBLIC COMMANDO》，甚至是主观动作射击注目作《毁灭公爵 3》。当然像《MECH ASSAULT 2》、《JADE EMPIRE》、《FABLE》这些微软自家的作品也能玩到。

XBOX的新作都能在此玩到

RARE开发的《CONKER: LIVE & RELOAD》

《OUTRUN 2》也可在这里玩到

《REPUBLIC COMMANDO》完成度相当之高


MIDWAY的《真人快打》新作

军事模拟游戏《FULL SPECTRUM WARRIOR》很受欢迎

期待已久的《毁灭公爵3》终于可以试玩了

星战版《战斗地带》和《战斗前线》登场

《MECH ASSAULT 2》又做出了许多改良

RARE开发多时的《KAMEO》还不知何时能够发售

开发者示范

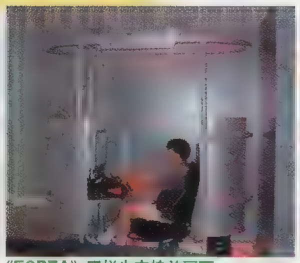
在进场通道的右边，会看见有四幅巨大的画像及一个大型投影荧幕。荧幕当然是用来播放各款XBOX游戏，至于那四幅画像，就是厂方重点推荐的独占作品，包括模拟驾驶游戏《FORZA》、中国式ARPG《JADE EMPIRE》、ARPG《FABLE》，以及《DOOM 3》。该区特别之处是位于下方的大型电视及沙发，然后由有关的开发人员进行演示，还可以向他们提问，不过想要参加必须先预约。

由开发者负责讲解的区域

厂方极重视的ARPG《FABLE》

《FABLE》的主角能自由选择成为正义或邪恶一方

全新概念的三画面驾驶游戏《FORZA》



《FORZA》同样也支持单画面

《FORZA》看要挑战《GT》的地位

三画面赛车游戏

在进场通道的左边，则会看到多个由框架及驾驶座位构成的展区，那里就是厂方特别设计的新概念模拟驾驶游戏《FORZA》的展区，吸引人排队试玩的自然是新颖的三画面全景观驾驶。毕竟要有三部XBOX、三张《FORZA》和三部电视，才能在家中体验到。试玩后的人更可得到特制的《FORZA》主题T恤。

EA 展示区

本次Microsoft展区其实只有三分二地区是开放给普通观众，剩下的则是无法访问的"禁区"。靠近禁区会看到墙上有巨大的EA GAMES、XBOX LIVE和EA SPORTS的标志，那里就是厂商本次的另一个重点：庆祝EA为XBOX LIVE开发对应游戏。在那里可尝试各款EA游戏，包括《BATTLEFIELD:MODERN COMBAT》、《FIFA 2005》等，吸引了很多人在试玩。而以往占了展区很多空间的电脑游戏，这次却大大缩水，缩在一个小角落里，可见厂家对XBOX宣传不遗余力。

厂方非常重视EA本次加盟XBOX LIVE

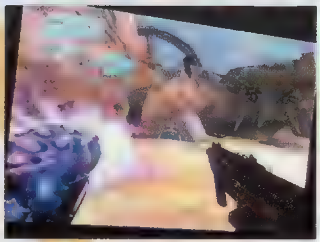
各[illegible]

EA加入LIVE对XBOX有极大好处

试玩 HALO 2

开发者示范及讲解《HALO 2》

说着说着，大家可能会发现笔者还没有提到XBOX的主打《HALO 2》，难道本次没有展出？当然不是啦！事实上本次《HALO 2》并没有一般展供试玩区，需要通过预约才能进入"禁区"特设的房间试玩。首先由负责开发的制作者为在场的观众介绍，接着便可展开五对五的十人大战。玩法是分红、蓝两组，一方负责抢旗子，另一方则是守护旗子。笔者玩时分到了红组，与队友成功战胜了对手。试玩后更令人期待11月9日的来临。



能以双手拿不同武器

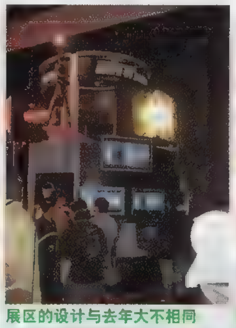
各种物品都制作得相当细致

NAMCO

积极拓展欧美游戏市场的NAMCO，其展区也设在南馆。与其他游戏厂商不同的是，NAMCO的大型电视墙不单用来展示新作，更用来举行各种和旗下作品有关的活动，当中最引人注目的就是赛车游戏《STREET RACING SYNDICATE(SRS)》。厂方不单请来性感诱人的美女主持，还有大量美艳动人的模特儿在台上大跳劲舞，看得台下的观众热血沸腾。

另外还有真人扮演《DEATH BY DEGREES》的NINA，与数名男子在台上大打出手。表演过后还大派印有NINA造型的的T恤及相关纪念品。除了表演之外，更不时举行各款游戏的比赛和抽奖，例如最后一天就以五百美元奖金以及多款NAMCO游戏作为奖品，令现场气氛达到白热化！至于展出的游戏方面，像《DEAD TO RIGHTS II》、《SRS》、《皇牌空战 5》、《DEATH BY DEGREES》、《TIME CRISIS: CRISIS ZONE》等作品都有得玩，其中XBOXOX版的《SRS》更设有驾驶座位。此外厂方还公布了一款专为XBOX开发的游戏《THE ADVERSARY》，这是一款网上对战型军事动作游戏，笔者试玩过，觉得够刺激。至于事前已知道展出的《铁拳5》，就以影像方式示人。在片段中可以看到开场CG动画、三位新角色，以及其他游戏中登场的人，令笔者在意的是厂方表示05年会推出家用版，却没有说明哪部机，会不会像《SOUL CALIBUR 2》那样三机种齐出呢？

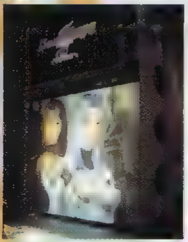
NAMCO[illegible]



展区的设计与去年大不相同

皇牌空[illegible]模型

首次对外发表的格斗最新作



《异度传说 II》反而没有试玩

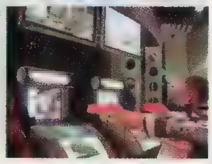
XBOX专用游戏《THE ADVERSARY》

《DEAD TO RIGHTS II》有三个段落可供试玩

XBOX版《SRS》试玩时有驾驶座位

网球游戏《SMASH COURT TENNIS 2》

《太鼓之达人》决定进军美国



《TIME CRISIS:CZ》可同时以双枪来玩

焦点似乎都落在了美艳的模特儿身上

SEGA

过去是任天堂与 SCE 最大对手的 SEGA，在本次的 E3 展上给人一种事过境迁的感觉，单是看其展区便可见一斑。过去几年都是设在西馆 SCEA 的隔壁，而且面积也很大。然而本次就改为在西馆与南馆之间的通道上，由于那里不如前两者那么热闹，给人一种孤寂感。

XBOX 版《OUTRUN 2》当然可以试玩

《兽王记》只播放了影像片段

首款 EYE TOY 作品《SEGA SUPER STARS》

《SPIKEOUT》可下载新故事、人物及各种道具

XBOX 版《SPIKEOUT》首次提供试玩

这次 SEGA 最令人意外的就是由它负责发行的电脑版《THE MATRIX ONLINE》，该作品去年本是定由 ACTIVISION 负责，今年不知为何换成了 SEGA。其实 SEGA 展区内有不少作品已在日本推出，例如 GC 的《AMAZING ISLAND(怪兽岛)》和 PS2 的《ATOMIC BOY(铁臂阿童木)》等等。新作方面以 XBOX 的《SPIKEOUT STREET BATTLE》和《OUTRUN 2》最受人欢迎，不过奇怪的是前者应该是今年冬季发售，但在展示台的牌子上却印着 05 年冬季，希望是印错了！另外 EYETOY 的《SEGA SUPER STARS》也大受欢迎，更有靓女指导参观者试玩。至于在日本倍受期待的《VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION》(美版命名为《VIRTUA QUEST》)，可能是放在角落的关系，并没有太多人去试玩。而 PS2 的《ALTERED BEAST(兽王记)》在现场并没有提供试玩，仅播放宣传动画。新发表的《PSO UNIVERSE》则只在大型电视上播映新场景及怪物角色。

《PSOU》在全新的世界冒险

《VIRTUA QUEST》不是太引人注目

KONAMI

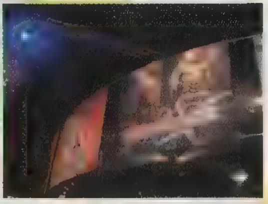
按独立厂商来算，KONAMI 展出的作品量应该是全场之最。它的大型电视墙每到一段时间就会聚集大量的人群驻足观看，原因是每隔一小时就播放厂方大作《潜龙谍影 3》的最新影像，而为了占个好位子，早半小时就已有人等着了。

与扮演《RUMBLE ROSES》的女摔角手合影

《[illegible]》是KONAMI的作品

《MGS3》展[illegible]道

《[illegible]我们的太阳》似乎无人问津


各款新作[illegible]提供试玩

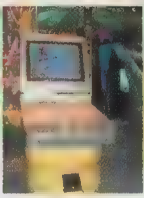
以往几年 KONAMI 在设计展区都相当花心思，今年也一样。厂商对数款重点作品均设计了特别的展区，例如《MGS3》就设计成丛林模样。《SILENT HILL 4》也重现游戏中那种发霉的厨房感觉。《RUMBLE ROSES》更围成一个小型擂台，并有四位扮演游戏女摔角手的 SHOW GIRL 两人一组轮流与参观者合影。至于开发前发表的模拟驾驶游戏《ENHUSTIA》，也设置了驾驶座位及特制方向盘。本次厂商发表的作品全都能在场中玩到，包括《NENOBREAKER》、《幻想水浒传 IV》、《NEO CONTRA》、两款《DDR》、《忍者神龟 2》，甚至连移植自电脑的《YS》也有。另外在日本由元气制作及发行的《PHANTOM CRASH 2050》也能试玩。所以单是在此区就已经可以玩上半天了。

能玩到《MGS3》是此行最大收获

XB[illegible]集

PS2版《[illegible] EXTREME》对应[illegible]

《SILENT HILL 4》展区活动身在游戏中



[illegible]出

CAPCOM

《BH4》的大型广告板

还未决定出日版的《罗马之影》

《BH4》始终是 CAPCOM 最受欢迎的作品

《罗马之影》也能公开试玩

本次 CAPCOM 也是在南馆设展区，展出的作品也相当多，其中最受欢迎的自然就是期待多时的《生化危机 4》，以及临近开展前才发表的《恶魔猎人 3》。基本上每款游戏都有一个印着巨大海报的展示墙，参观者一眼就能找到想玩的游戏。其中的《圣诞怪诞夜(NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS)》最为醒目，因为该游戏展区设有立体塑像，可见厂方对此游戏非常重视。

古罗马美女与参观者合影

其他作品如《VIEWTIFUL JOE 2》、《罗马之影》、《洛克人 X8》、《STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION》均有试玩台，不过《BH OUTBREAK FILE 2》和《CAPCOM FIGHTING JAM》就仅能透过大型电视墙欣赏。另外开拍多时的电影《生化危机 2》也能在展区中看到剧照。

移植自旧作的《街霸ANNIVERSARY COLLECTION》

《PANIC MAKER》美版名为《UNDER THE SKIN》

《[illegible]》[illegible]最佳动作游戏

厂[illegible]》

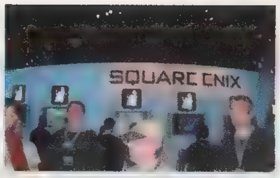
《[illegible]》[illegible]系统

《VIEWTIFUL JOE》在美国有人气，续集自然受欢迎

SQUARE ENIX 的展区大银幕设计相当特别

SQUARE ENIX

每次都令记者又爱又恨的 SQUARE ENIX。爱是因为有不少名作展出，而恨则是厂方严格禁止记者在其展区拍摄，不单不能拍影像，就算以照相机拍其他人玩也不许，实在令人头痛。



场中严禁记者拍摄

《FFXII》可以试玩相当多的段落

本次厂方发表的作品相当多，虽然《钢之炼金术师》和《前线任务 4》都已发售，但最受关注的作品《最终幻想 XII》提供了试玩，而且可以玩的部分相当多。故事初段的战斗及系统都已十分完善，实在不明白为何要延至年末才发售。至于另一大作《王国之心 II》在本次展览中仅播放了片段，反而新发表的《武藏传》却已达到相当的完成度并可玩到。厂方还准备了一部分地方来展示手机游戏，当中最引人注目的自然是手机版 RPG《BEFORE CRISIS FINAL FANTASY VII》，其举行的活动也吸引了很多人参加。至于日本国民级大作《DQVIII》就未有现身，相信与该作在美国不受欢迎有关。

《FFXI》也[illegible]点

有《FF》的怪兽玩具卖

电影版《FFVII》中的CLOUD及摩托车

电影版《FFVII》另外两款角色模型，左边是VINCENT，右边是TIFA

新作《武藏传》已经有一定的完成度

UBI SOFT

在欧洲数一数二的大厂商 UBI SOFT，虽然刚推出了《SPLINTER CELL 2》，但本次 E3 还是有许多的新作展出。当中最吸引人的就是《SPLINTER CELL 3》，厂方特别设了一个专用区展出，吸引许多人排队不惜等候二十多分钟。而本作的影像的确大大超过上作，可惜的是目前只预定推出电脑版。

在 UBI SOFT 展区中差不多每款作品都有自己的特色，例如《波斯王子 2》设在一座建筑物内，更有工作人员为观众讲解续作改良的地方。专为 XBOX 开发的《FAR CRY：INTSINCT》除了设计成丛林模样外，还有一部实物的水上摩托车。《GHOST RECON 2》展区更摆放了一部真的军用吉普车，其上有人扮陆军长官讲解游戏内容。此外也不时请来各游戏的开发者到场，为到场者签名留念。

《SPLINTER CELL 3》需排队轮流入场

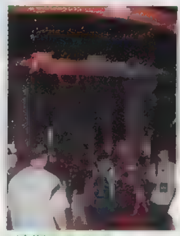
XBOX 版《FAR CRY》展区有热带风情

UBI SOFT 也以强阵出击

《GHOST RECON 2》有人站在军车上讲解游戏特点

GC 和 PS2 版《SPLINTER CELL 2》也有展出

这两位女郎的造型与《波斯王子 2》有何关系呢？


《波斯王子 2》有专人讲解内容

以"雷霆伞兵"为题材的游戏《BROTHERS IN ARMS》

运动游戏始终是EA的强项

ELECTRONIC ARTS

运动游戏大厂 EA 每年都会展示不少新作，今年当然也不例外。而展区的设计和去年大同少异，在正中央高处有个超长的大型荧幕不断播放相关的游戏影像。而展区右手边也和往年一样以《魔戒》挂帅，只是本次不是动作版，而是 RPG 版的《THE THIRD AGE》。场中工作人员还特意帮拍摄的记者做示范，该游戏有极强的《FF》影子，玩惯日式 RPG 的人必定会喜欢。

至于展区左边则是厂方的主力运动游戏，特别以接近圆柱形框架组成的展区，上方有多个大荧幕不断显示各项运动明星影像，而今年因为 EA 正式为 XBOX LIVE 效力，所以两大机种的作品都打出了网上对战的旗号。

在 EA 展区也有游戏可玩，是两款主观动作射击游戏，分别是《BATTLE FIELD：MODERN COMBAT》与《TIME SPLITTER 3》，吸引了相当多的人等候尝试。

各个荧幕不断出现大牌运动明星

《SIMS》的进化型作品《URBZ》

《BATTLE FIELD：MC》两个版本都有得玩

《哈利波特 阿兹卡班的逃犯》上方人物图会不停地变换

改编自电影的《CATWOMAN》

《BURNOUT 3》的影像极为出色

EIDOS

没有招牌人物LARA CROFT的EIDOS，总是缺了一点儿吸引力。本次厂方展出的作品其实并不算多，较为重点宣传的作品相信要数动作游戏《25 TO LIFE》，这是一个类似《GTA》的作品，因此大受欢迎。在展区更以美女吸引观众，还大量赠送印有该游戏商标的T恤和帽子，同时还举行了相关的比赛。

靓女大派T恤

各位是否会也想被这样的女警拘捕呢？

TECMO

今年TECMO展区虽然仍位于西馆，不过位置和以往不同。由于作品如《忍者龙剑传》已发售，因此给人的新鲜感不是很强。所以厂方集中精力在比赛方面，例如举行《DOA3》及《忍者龙剑传》的比赛，后者以最速击败BOSS为主，赢了自然有丰富奖品拿。至于新作方面《DOA ONLINE (ULITMIATE)》和XBOX新作《GUN GRIFFON》都未能试玩，只在大荧幕播放影像，甚至《零～红蝶》也只展出PS2版，令吸引力大减。

《忍者龙剑传》比赛时有美女扮演RACHEL

比赛优胜者与游戏角色合影

连担任司仪的女郎也颇有姿色

美版XBOX主机的贴纸

VIVENDI UNIVERSAL

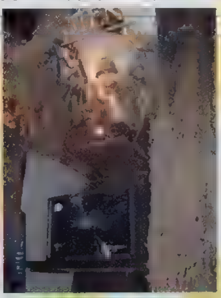
本身有环球电影公司做后盾的VIVENDI UNIVERSAL，本次也有相当多的作品展出，其中又以XBOX作品为主，包括以越南战争为背景的FPS《MEN OF VALOR》，以及由影星云迪素担任游戏主角的FPS作品《THE CHRONICLE OF RIDDICK》，其质素更可媲美《DOOM 3》。

其他作品方面，包括有《古惑狼》及《SPYRO THE DRAGON》的新作。而且两者的PS2版更大派体验版。另外随着电影《ALIEN VS PREDATOR》开拍中，厂方也决定推出游戏版《PREDATOR》，这是个第三者视点的动作游戏。还有开发多时的女忍者游戏《THE RED NINJA》，本次也有试玩版展出，但却只限展区工作人员示范，是否游戏还有许多BUG呢？

以影星云迪素作卖点的FPS《RIDDICK》

忍者动作游戏《RED NINJA》

《铁血战士》再度游戏化



大受好评的FPS《MEN OF VALOR》

小火龙也有新作推出

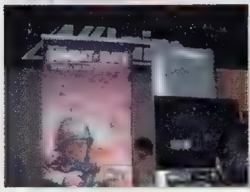
《古惑狼》最新作的体验版

ACCLAIM

位于SEGA隔壁的展区就是ACCLAIM，由于它并不是设在大场馆，因此也没有特别的装饰，无特色可言。本次厂方有相当多的作品，但惟独没有发表任何GC作品。其中重点游戏有几个，首先是赛车游戏《JUICED》(属于街头赛车类)。其次有类似《MAX PAYNE》的黑帮仇杀动作游戏《100 BULLETS》，以及驾驶救护车的《EMERGENCY MAYHAM》。此外值得注意的是一款名为《THE RED STAR》的动作游戏，它是采用了近几年较罕见的横向卷轴过关玩法，但画面是全立体的。

赛车作品《JUICED》

黑帮仇杀动作游戏《100 BULLETS》



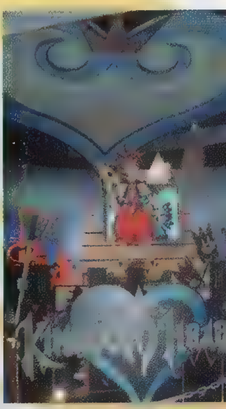
玩法像ARPG的《COMBAT ELITE》

PS2与XBOX都有份的摔角游戏《SHOWDOWN LEGENDS OF WRESTLING》

立体横向动作游戏《THE RED STAR》

DISNEY

美国动画大王迪士尼今年也有参展，不过展出的大部分都并非自家产品，而是根据迪士尼动画改编的游戏。例如有改编自动画电影的《THE INCREDIBLES》，SQUARE ENIX的两款《王国之心》作品，CAPCOM的《圣诞怪诞夜》，FPS游戏《TRON 2.0(电子世界争霸战)》，以及改编自电影的KONAMI作品《KING ARTHUR(阿瑟王)》。其中《王国之心 II》只播放片段，同时有人看守不能拍摄。



迪士尼展区有《王国之心》主角的塑像

展区内也有《圣诞怪诞夜》

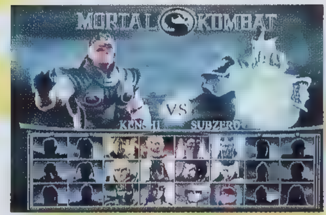
将于下月上映的迪士尼卡通《THE INCREDIBLES》

改编自同名电影的《阿瑟王》游戏

GB版的《王国之心》已有得玩了

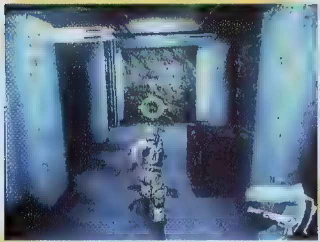
MIDWAY

一度盛传要卖掉公司的MIDWAY，继续在E3展示其最新作品。由于此厂的展区也不设在大场馆内，所以展区设计以简洁为主。该厂最受人注目的作品当然就是血腥格斗新作《MORTAL KOMBAT：DECEPTION》，本作有相当丰富的角色可用，而且内容也向《DOA3》取经，可由一个场地打到另一个场地。另一个较引人注意的游戏则是FPS《AREA 51》，毕竟该类型游戏最受美国人欢迎。



《MK：D》已有不少角色可用

游戏仍然是打得血花四溅


以超能力挂帅的动作游戏《PSI-OPS》

FPS《AREA 51》

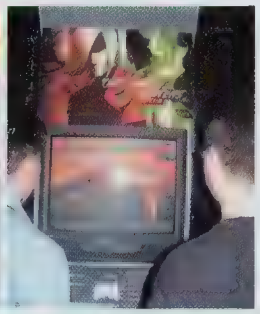
SNK

相信在众多的参展商里，只有SNK是惟一以平面游戏为主的公司。各款移植自NEOGEO的作品均有试玩，不过是以PS2版为主，包括《KOF 2003》、《METAL SLUG 4》和《侍魂零》。而XBOX版的《METAL SLUG 3》与《CVS CHAOS》当然也出现了。展区中最受人注目的还是厂方专为PS2而开发的《KOF MAXMIUM IMPACT》，E3版已有多名角色可用。值得一提的是2P角色不单会换成另一种服饰，甚至连发型也不同。厂方更聘请一些人扮演《KOF》内的角色，当中扮不知火舞的人只能用“恐怖”来形容，为免引起大家不安，笔者不会刊出有关照片。

《侍魂零》也展出了PS2及街机版

GBA版《METAL SLUG》首度现身

PS2版的《METAL SLUG 4》


PS2版的《KOF 2003》有相当的完成度

BANDAI

在日本势力庞大的BANDAI，于美国的名气始终不是那么响亮，而且大受欢迎的《龙珠Z》系列是由ATARI推出，令BANDAI更难出头。今年厂方以多款《GUNDAM》及《DIGIMON》作品为主，除了《DIGIMON WORLD 4》之外，其余的作品均可以试玩。包括PS2和GBA的《机动战士GUNDAM SEED》、《DIGIMON RUMBLE ARENA 2》、《BEPOP COWBOY》和《SD GUNDAM FORCE》。当中试玩《BEPOP COWBOY》可获赠T恤，也有《筋肉人GENERATIONS》的体验版。

今年BANDAI有不少作品展出

[illegible]《机动战士高达SEED》[illegible]

《筋肉人世纪》会推出美版

NOKIA

展[illegible]出色

N-GAGE QD外型的确更为时尚

去年给人疏落感的NOKIA展区，在本次E3摊位设计上已有明显的进步，展示的作品也相当多。试玩的机种全是最新型的N-GAGE QD。本次能试玩的游戏包括有新发布的《KOF》、《GHOST RECON》、《炸弹人》、《古惑狼》等等，不过与NDS和PSP相比，受欢迎程度还是有极大的差距。

总结

本次E3焦点始终是落在两大主机厂的手掌机身上，从长长的人龙就知道哪些东西最热门。与东京游戏展最大的不同之处，是由于这个展览会不让十八岁以下人士进场，而且设置的试玩机台也相当多，因此有耐心排队的话大部分游戏基本上能很快玩到。由于有新机登场，以及有像《FFXII》、《MGS3》、《GT4》、《FORZA》、《HALO 2》这些大作可试玩，所以观赏性比去年高。

新作主打

PS2	CAPCOM	2004年预定发售	AVG
游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM X4

biohazard 4

人气作品“《生化危机》系列”的最新作，又公布了最新内容。

有一段时间没有露面的《生化危机4》终于公布了新的情报。本作采用了全新的系统，拥有和以往系列截然不同的恐怖，可以看成是新生的《生化》。故事发生在《生化危机2》的数年后，主角里昂·S·肯尼迪接到拯救总统的女儿，这一机密任务，来到欧洲的一个偏僻的山村进行调查。但是他还不知道来到山村的这一刻开始已经卷入到恐怖和惨剧的一场大事件。与敌人的战斗，解谜等要素与前几作相比大幅增加了速度感和动作性。下面就来介绍一下最新公布的画面和最新情报。

里昂·S·肯尼迪

《生化2》的主角之一里昂，在本作中担任主角。[illegible]

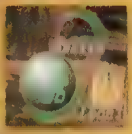
充满魅力的画面

此《生化》非彼《生化》 全面改良的游戏系统！

本作中玩家可以在真实般的3D场景中操作主角。由于背景全3D化，所以看起来更加真实。和以往的系列一样采用即时战斗。由于玩家以靠近主角的视角进行操作，所以比系列前几部作品有更强的真实感和临场感。

主角斜后方的视角

↑从画面上来看，似乎看不出来是在玩游戏更像是在看电影。



显示体力和弹药

画面右下方显示了主角的体力和当前装备的武器和子弹数。当然体力为零的话就GAMR OVER了。

游戏中登场的武器介绍

游戏中获得的强力武器也是本作的魅力之一，新作仍然会出现很多种武器。根据武器的种类不同，弹药数、装弹时间、射击频率等都会不同。需要玩家根据现场情况作出选择。

冲锋枪

可以连射！

↑被敌人包围的时候，能够连射的冲锋枪是最有效的武器。不仅能够快速削减敌人数量，同时还会使敌人的速度减慢。

左轮枪

威力强，但装填速度慢

↑左轮枪的威力相当惊人，[illegible]但装弹时间慢是致命弱点。

看似寂静的山村充满了恐怖与疯狂！

相关剧情的关键人物判明！

里昂执行的重要任务就是救出总统的女儿阿修丽。右图中里昂抱着的就是阿修丽。找到阿修丽之后里昂就要保护她离开山村。在前几作登场的NPC要么提供重要情报，要么协助主角消灭敌人。而本作的阿修丽不仅没有战斗力，还是敌人主要攻击对象。因此逃离山村的过程比进入的时候更加困难。那么阿修丽为什么被绑架到这座山村里呢？在这里发生的村民变异和她的绑架事件到底有着什么样的关系呢？

↑由于阿修丽毫无战斗力，根据情况有时候里昂要抱着她移动。看来在这种情况下里昂的战斗力会大大降低。

要救出总统的女儿阿修丽！

执行秘密任务

→阴沉的雨天，两个人来到墓场。从坟墓中会不会爬出丧尸？反正确认安全之前玩家绝不能松懈，随时要注意毫无战斗力的阿修丽，确保她的安全。

阿修丽也有体力槽

阿修丽的体力槽也在画面右下方，位于里昂体力槽的上面。如果她的体力槽为零的话也会造成GAME OVER。或许存在操纵阿修丽的场面。

可以手动瞄准攻击的具体部位！

"《生化》系列"直到前作为止举枪以后都是自动瞄准。从本作开始可以自己瞄准敌人具体部位了。头部，手臂等根据对方的弱点随时改变攻击目标将是很重要的战术之一。本作除了丧尸以外还出现了具备思考能力的敌人，所以有时攻击会被敌人躲过。再加上这次敌人的弱点并不明显，所以像以往一样一味瞎打绝不是好办法。

瞄准头部……

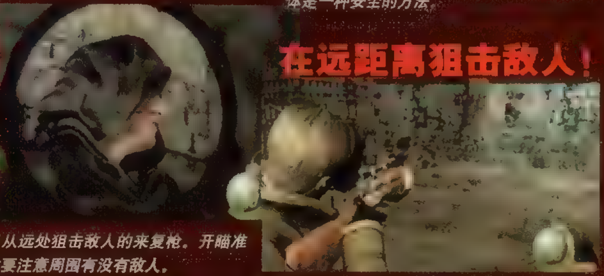
↑大部分敌人的弱点都是头部，所以能够击中头部的话会给敌人造成极大伤害。需要注意的是有些敌人会躲避攻击，所以命中率不是很高。

瞄准身体……

虽然射击身体或四肢效果的并不能有效消灭敌人，但容易命中的同时还能够使敌人的移动或攻击速度减慢。后退一段距离再攻击敌人的身体是一种安全的方法。

在远距离狙击敌人！

来复枪



↑→可以从远处狙击敌人的来复枪。开瞄准镜的时候要注意周围有没有敌人。

一击必杀！

火箭炮

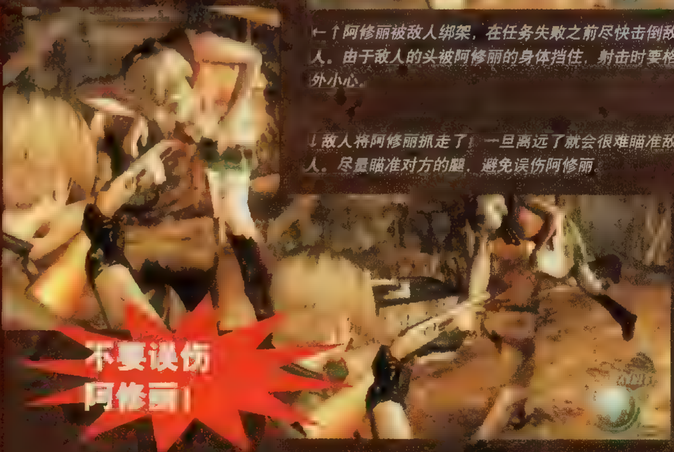
←毫无疑问，是最强的武器。威力强，范围广，在狭窄的地方出现多数敌人的时候能够一次搞定。

在不伤害同伴的情况下击倒敌人！

在逃出村子的过程中阿修丽会被敌人抓住。和毫无智商的丧尸不同，本作有很多敌人非常棘手。对付这些高智商的敌人玩家常常会感到头疼。趁着里昂不注意劫走阿修丽，被劫走之前要迅速救出阿修丽！

←↑阿修丽被敌人绑架，在任务失败之前尽快击倒敌人。由于敌人的头被阿修丽的身体挡住，射击时要格外小心。

↓敌人将阿修丽抓走了！一旦离远了就会很难瞄准敌人。尽量瞄准对方的腿，避免误伤阿修丽。



不要误伤阿修丽！

序章的剧情已确认！

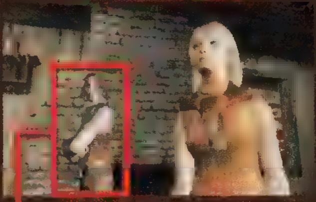
1 经过六年的岁月成熟了很多的里昂

↑嗯，经历了六年的时光……从外表上来看里昂和以前相比显得更加成熟，看来经历了不少事……

2 走向荒废的山村

这里主要结合画面给大家介绍一下游戏初期的剧情。初期主要目的就是营救总统的女儿阿修丽。具体过程目前仍然不明，但是从画面上来看里昂好像成功地找到了阿修丽。不过这刚刚只是一切的开始，里昂是否能和阿修丽一起逃出山村呢？本次的绑架事件和突然袭击里昂的敌人、山村的怪异现象，这些究竟存在着怎样的联系呢？

3 来到一家房屋



4 遇到迷之男子

在房屋中里昂遇见一名男子，和他在一起的居然就是原本被绑架了的阿修丽！？难道他就是绑匪？或者他也是来救阿修丽的？总而言之同这次事件有一定的关系。

↑→从外表来看两个人似乎是同一个人物。虽然脸长得很凶，不过从阿修丽很信任他这一点来看，他应该不是坏人。那么他也是来救阿修丽的吗？

应该是同一个人

这男子真正身份是……？

5 保护阿修丽逃出山村！

↑好象在注视着什么，不知会有什么样的危险等待着里昂。本次阿修丽绑架事件的真相是……

↓为了完成任务，还要保护阿修丽逃出山村。抱着她的时候双手无法使用，自然也就无法攻击了。

“《生化》系列”里最大，最凶的生物终于登场！

新的强敌，巨大的怪兽登场。从它的体型来看普通的武器似乎起不了什么作用。利用新的手动瞄准系统来攻击对方弱点的话有可能会达到意想不到的效果。下面就介绍一下巨大怪物出现时的场面！

←↑来历不明的巨大生物不分敌我看见目标就会进攻，所以被村民们隔离在了村外。但为了对付来到山村的里昂，居然把它放了出来

愤怒，不管村民是谁，见了就杀。

开启大门的村民们！

一个村民成了牺牲品……

↑巨大的手掌压扁村民，难道没有什么办法对付它吗

—怪物的第一个目标就是主角里昂！

↑里昂与被村民放出的怪物遭遇。冲锋枪也毫无作用？

近战时用刀拼！

不幸被怪物抓住了，但是不要放弃，用刀拼，说不定有意外的杀伤力。

具备高智商的罪恶集团正在袭击里昂

本作的最大特征就是敌人从丧尸进化为有智商的人类。他们无论是速度，智商还是协同能力等各个方面都远远超过了僵尸，应该是里昂遇到的最大威胁。除了村民外还存在穿黑袍的类似宗教集团成员的敌人，而且数目还很多。

村民们好像被什么东西操纵了似的，向这边逼近……

↑举着火把，集体行动的村民[illegible]不如在被包围前[illegible]逃开

使用手榴弹，有效地击退敌人！

系列作品中本作是武器使用方法最丰富的。除了枪类武器以外还有陷阱、炸弹等多种武器。根据时间和地点有效地使用各种武器，才能使战局朝着对自己有利的方向发展。

→使用手榴弹的时候注意不要把自己也卷入到爆风中

[illegible]

→[illegible]阿修丽的身边[illegible]

↓穿着黑袍的这些家伙，固执地追击着阿修丽，从他们呆滞的眼神里可以看出好像是被操纵了。

一炮就轰飞所有的敌人！

恐怖的黑衣集团，难道他们想把阿修丽做为祭品？

→[illegible]的通道上挤满了敌人，火箭筒只要一发就能够把所有敌人打飞

利用望远镜观察周围的情况

使用道具或者来到进行特殊动作的一些场地时画面下方会出现相应的指示，它叫做“指令键”。使用指令键就能够轻松地控制里昂，所以初学者也能够轻松掌握游戏中的动作要领。

爬到高台仔细观察周围的地形

←首先要仔细观察周围，确定安全以后才用望远镜观察周围。

搬运尸体的两个凶险影子

→在望远镜视角中，可以自由自在地调整距离。在远处的湖中间，发现了两名村人正在搬运警官的尸体。

这就是敌方头领！

黑衣集团中只有一个敌人是穿着红色长袍。从所处位置来看，他应该就是敌人的头领。如果是这样的话首先要击败他，这样失去领导的队伍就会好对付一些。

←↓他们的目的到底是什么呢？看样子他们同故事发展有着很大的关系。

首先狙击穿红色长袍的男子！

彻底打碎敌人的阴谋！

新作主打

Devil May Cry 3

不知不觉“《DEVIL MAY CRY》系列”已经推出至第三集。新作除了会大幅强化打斗效果外，还将加入新的系统，务求为玩家带来新鲜感。

PS2	CAPCOM	2004年冬发售预定	ACT
游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM

导入STYLE SYSTEM

[illegible]的外形大幅改变。

在《DMC 3》中，将会导入一个被称为“STYLE SYSTEM”的全新系统。在游戏开始前，玩家可以从“GUNSLINGER(神枪手)”、“SWORD MASTER(剑术宗师)”、“TRICKSTER(骗术师)”、“ROYAL GUARD(皇家侍卫)”四种类型中选择一种。各种职业类型除了会影响但丁使用的招术外，还会改变人物取得的经验值数值，换句话说，越强、越容易使用的职业获得经验值也会越少，相反难以使用的职业却可获得更多的经验数值。

追加天气效果

除了强化3D引擎，使画面的表现素质更好之外，新作中还加入“天气”的变化。在游戏进行中，玩家能够看见日出、日落、晴天、雨天等不同的天气变化，令游戏世界变得更加真实。另外，光源部分也会再度强化，光与影的表现将会比以往更为细致，呈现出前所未有的新感觉。

运用全新3D ENGINE制作

新作的另一个震撼之处，是采用了全新的3D ENGINE来制作。人物的动作表现更加细致自不用说，就连以往未能做到的特殊效果也能一一呈现在大家面前。例如一些由无数砂石形成的敌人，他们会在画面中突现组合出实体进行攻击，当被打倒时，又会像流水般一涌而散，瞬间消失在大家面前。

能够破坏各种物品

在每一关中均会出现大群的敌人，其中包括无数的中BOSS，在跟可怕的敌人战斗时，玩家可以利用存在于场景中的各种物品给予敌人有效的打击。而每一关出现的物品也会随着场景的不同而改变，常见的物品包括椅子、木箱及灯饰等等。

居[illegible]不[illegible]能[illegible]坏
难[illegible]？

但丁的象征物依然健在

但丁到现时为止一直使用的双手枪"白象牙和黑檀木"在本作中同样也会出现，证明这两把手枪已经过长时间的战斗洗礼。而且但丁在新作中使用的大剑好像与前作中使用的"复仇者"在刀柄处有非常大的差异，剑的攻击方法也截然不同，难道这是其他种类的剑吗？可惜这次官方并未公布更详细的资料，那只好请大家密切留意本刊的报道了……接下来为玩家介绍但丁使用各种武器的场景吧！

可以随心所欲地向任意方向射击

▶[illegible]一些动作电影那样爽快感十足

▶[illegible]风雨般的子弹把空中敌人打得不能[illegible]

▶这是刚把空中的敌人解决后的画面，枪口还冒着白色的硝烟，这难道是新的效果吗？

The Guns 使用双手枪射出无敌的子弹

经过但丁自己改造后的双手枪可以发射出充满灵力的子弹。虽然单发子弹只能对敌人造成极小的伤害，但由于双手枪的子弹是没有限制的，因此能通过连发效果造成无限射击，另外双手枪还有自动瞄准功能，玩家并不需要自己瞄准就可以把敌人消灭。在射击敌人时，但丁的的双手会向不同的方向摆动，造型非常酷。

恶魔之子发挥他的真正实力

▶[illegible]的动作吧

The Blade 充满着谜团的大剑会成为好搭档吗？

继承了魔剑士之血的但丁在本作中依然可以使用大剑。但从新的攻击动作看来，背上的剑可能并非前作中登场的"复仇者"。这次最引人注目的就是使用剑攻击远处敌人的动作。除了把剑扔出去外，还有一幕利用挥动剑的风压转为飞行道具的场景。看来这招对付BOSS战会是一个非常重要的手段。

剑在敌人面前飞舞！

◀把大剑投向敌人，而且对投出去的大剑还可以操纵方向，不过大剑会回到自己的手上吗？

剑风如利刃般向敌人袭去！

◀挥动大剑后地上出现了一股风压，然后呈直线向敌人飞去，敌人会不会使用相同的攻击方法呢？

▶[illegible]接着[illegible]

全新的架势？

在白光迷茫的城市里
遇见了曾经的朋友……

3个青年之迷

焦点特报

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン

DVD	SQUARE ENIX	2004年发售预定
	MOVIE 价格未定	DVD-ROM

人气游戏与高画质CG的结合

Director 野村哲也

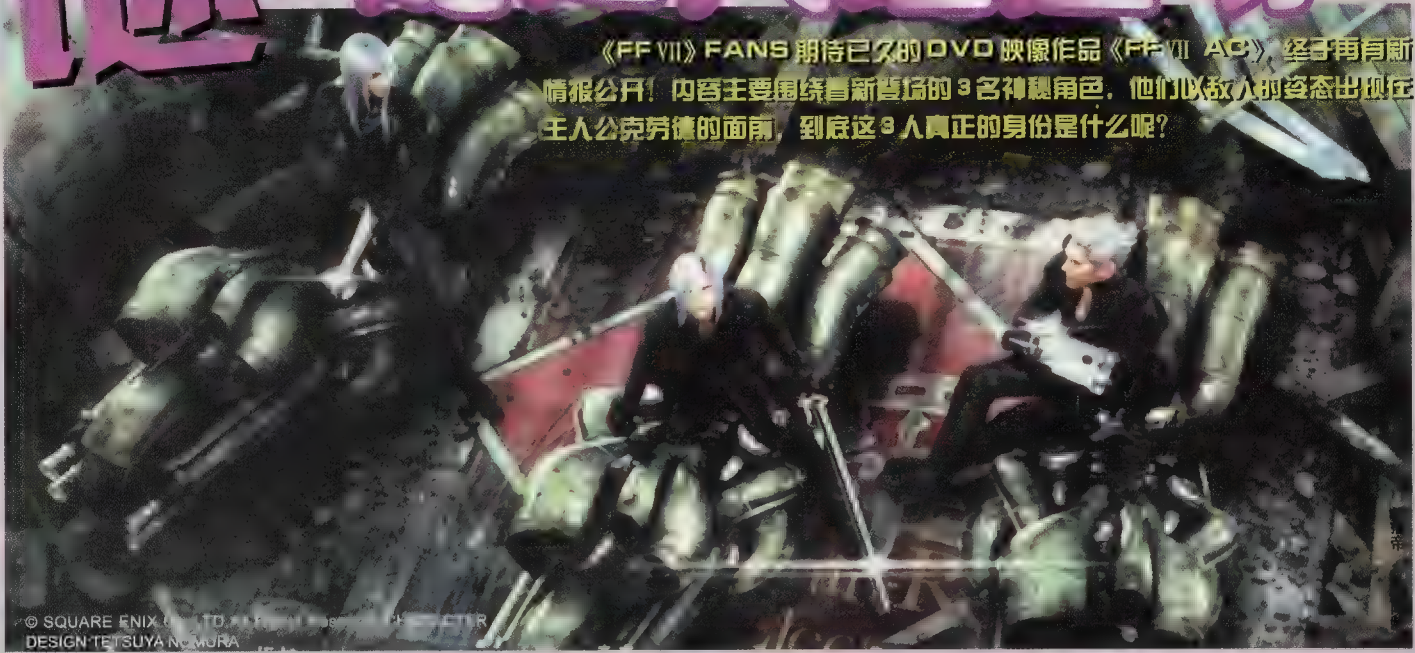
部属于SQUARE ENIX第一开发部事业部。曾经设计过“《FF》系列”的角色设计。现在作为导演正在开发《FF VII AC》、《王国之心2》两部大作。

全片高画质CG的影像作品《最终幻想VII 降临之子》(以下称为《FF VII AC》)的最新情报大公开。这片电影描述了1997年发售的《最终幻想VII》两年后的故事，内容是完全原创的。使用了业界最高峰技术的华丽场面，较早就成为了话题。这次介绍的主要有以克劳德的敌人的身份出场的三个年轻人卡达祖，也斯，诺治，和曾经的伙伴文森特和蒂法。欣赏一下《FF VII AC》的新的魅力吧。

曾经的战友，2年后变成了……

谜之三人组登场

《FF VII》FANS期待已久的DVD映像作品《FF VII AC》终于再有新情报公开！内容主要围绕着新登场的3名神秘角色，他们以敌人的姿态出现在主人公克劳德的面前，到底这3人真正的身份是什么呢？


© SQUARE ENIX CO.,LTD. ... CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

身份确认

目前已知这3位新人物的名字，首先是性格冷酷的卡达祖，他应该是3人组的领袖，余下两名成员分别是轻浮的也斯和粗鲁的诺治。

卡达祖

也斯

诺治

战斗场面

从最新公开的图片里面，可以欣赏到各角色之间单挑的战斗场面，当中包括使用武器及徒手格斗的精彩对战。

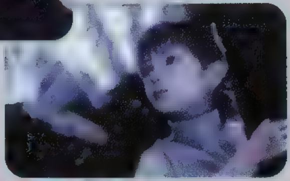
克劳德 VS 也斯

蒂法 VS 诺治

故事的关键

本次映像作品的舞台是PS版《FF VII》两年后的世界，已经可以肯定的是，主角克劳德的对手就是谜之3人组，可惜有关他们的资料还不是很多，只好请FANS继续留意有关的消息了。

曾经与克劳德展开生死之战的萨菲罗斯是否复活了？


小女孩"麦玲"已经成长为一位美少女。

前作人物再现

文森特曾经是主角克劳德的同伴，但一直被过去的枷锁束缚着，他掌握着本次剧情的关键，是位身份相当重要的人物。

新作主打

METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER

潜龙谍影 3 食蛇者

暴露在强烈阳光下的SNAKE。现在想想"《潜龙谍影》系列"还真没有多少表现阳光的地方。看来新作会加强对"光"的表现。

PS2	KONAMI	2004年发售预定	ACT
游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定	DVD--ROM

公布E3最新影像和迷彩战斗服

5月12日–14日在美国洛杉矶举行的E3(Electronic・entertainment・expo)中，在KONAMI的展台上公开了全世界都在期待的《MGS3》体验版。这次给大家介绍的就是在E3展上公开的影像＋从未公开的画面！让我们先通过影像感受一下《MGS3》的世界。另外新发表的迷彩服也和新川洋司描画的SNAKE一起公开。最后是标有"FOX"字样的谜之徽章！

除了知道是由新川洋司设计的以外便[illegible]个字。难道这就是传说中的部队"FOX HOUND"的标志。

潜入 2004年春的新式迷彩色

"隐蔽率"就是将SNAKE与环境的同化度数值化。这一数值与SNAKE所穿的迷彩服类型有着很大的关系。在这里介绍4种最新公布的迷彩服。看到这些它们，你会钦佩新川洋司无尽的想象力。

显示在画面右上方的数值就是隐蔽率。除了衣服的颜色以外，脸上的图案也有所影响。

如同名字所说，就是一身黑色的迷彩服。如果用在夜晚的话效果会很明显，但是在白天……

服装图案模仿成树皮的样子，进入树林里才能够充分发挥效果。

火焰型条纹，草丛中略微发红的颜色，会不会更加明显呢。

树叶状的条纹。在这个背景里这样的条纹隐蔽率是最高的。

这款颜色的迷彩服经常用于驾驶战车等交通工具时。在森林中也能够发挥一定的效果。

一款淡褐色的迷彩服。因为是单色，所以在有些地方可能会很容易被发现。

模拟雪的颜色，但并不全是白色，加入了一些绿色，用途应该不少。

©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan ※图为开发中画面。

开场动画大公开!

体验版首先由开场动画开始。在这里可以从4个部分来了解开场动画的内容。其中空中降落的场景已公开过，但是这回的开场动画显得比以前的画面加强了不少。此外还有首次登场的飞机和新角色等有很多未公开的画面。下面让我们一起欣赏一些精彩的画面吧。

降落准备

注目 穿着降落服在飞机上待机的SNAKE。看头盔的标志好像是隶属于美军，单看外表有点像《2》的战斗服。背后能够看到几个士兵，他们也会参加这次行动吗？这次SNAKE的任务到底是什么呢？

注目 与SNAKE乘坐同一架飞机，他们应该也是美军的人吧？眼前的这位美女是谁？后面眼部带着伤痕的男人也看起来很有威严，像是这次任务的指挥者。两个人担任的应该就是系列中类似坎贝尔大佐和美琳这类的角色吧。

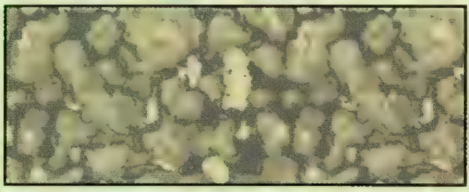
注目 从机身来看像是运输机。最特别的是机首部分像胡子一样的装置。从位置上看应该是雷达装置，或者是反雷达电子装置？看样子配备了当时最先端的技术。

注目 降落中的SNAKE。从他的腕部能看到类似高度测量仪的装置。目前公开的影像中SNAKE大部分都是穿着降落服，难道这件降落服会有什么特殊功效吗？

降落开始

普通的迷彩色

稍微有点灰色的最基本迷彩色。无论是在树林、草原还是地面都有较高的隐蔽率，应该是使用范围最广的迷彩服。



绿色基调的沼泽色

颜色和水面上长出的藻类非常接近，水面上的隐蔽率很高。因为本作主要地大多数都是热带雨林，所以会经常使用这件迷彩服。不知穿这件衣服对同鳄鱼的战斗会有什么帮助。

阻拦SNAKE的敌人和新兵器

接下来要介绍的自然是与SNAKE敌对的敌人和各种兵器。由于故事的舞台是60年代，本来以为应该比较中规中矩，但没想到会出现比以往更夸张的敌人和兵器。不过仔细一想，当时正是美苏两国处于冷战的时期，竞相开发出奇特的兵器也还可以理解，说不定有些兵器还不是凭空想象的。面对着这些棘手的敌人，SNAKE会有胜算吗？

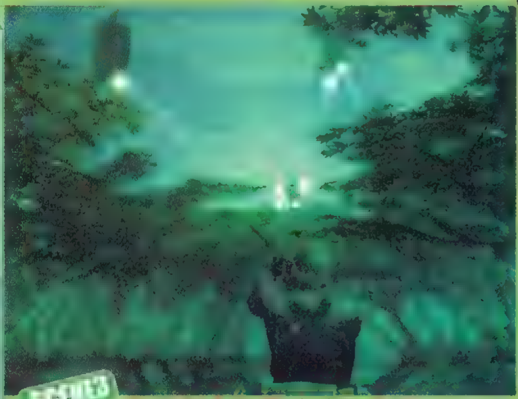
SCENE2 枪口指着的是？

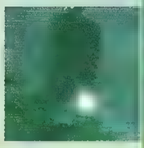
注目 用带消音器的手枪指向前方的SNAKE，在当时来说带消音器的手枪算是很先进的武器。既然能拿到如此先进的武器，那么应该也配有雷达吧？本作会不会出现SNAKE最擅长的藏身工具——箱子呢？

SCENE2 迷之女军人

注目 除了一般士兵以外第一次在游戏CG中登场的竟然是女军人。穿着一件神秘的衣服，右手拿着造型独特的手枪。令人想起《MGS2》里的付琼。难道两者之间会有什么关系？

注目 是一种战斗用飞行器，实际上在现实中也曾开发过这种武器，没想到用在了《MGS3》里。图中有三架飞行器，SNAKE很明显处于不利的状况。我们的英雄能否在这场战斗中获得胜利呢？





SCENE3 在暗夜中飞舞的谜之兵器

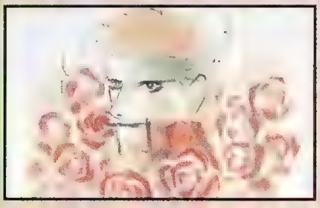
注目 《MGS2》中SNAKE曾经和Harrier战斗机战斗过，这次轮到了直升机，而且还用到了固定式炮台！这可是系列里第一次使用固定式武器来进行战斗。不知道固定式炮台对直升机好不好使。

MGS2

SCENE4 与直升机的对决

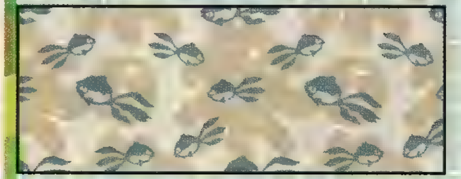
红色为主的玫瑰图案

还要穿这种华丽的衣服！难道本作还会登场玫瑰花园？幸好颜色比较暗，在有红岩的高山上能发挥一些效果。恶搞的成分比较大。



另一个搞笑迷彩——金鱼条纹

第一眼看上去好像是沙漠用的迷彩服，但仔细一看居然画着金鱼和“祭”的字样。用这样的图案做迷彩服，真是服了设计者……其实这些服装还处于概念阶段，今后还会有什么样的怪点子呢，让我们拭目以待吧。



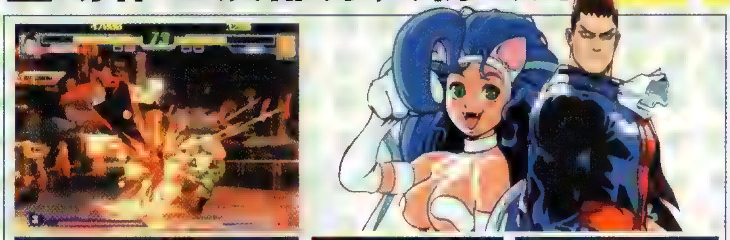
● ARCADE/PS2/XBOX ● CAPCOM ● 发售日期未定 ● FTG ● 1~2人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定
● 价格未定 ● http://www.capcom.co.jp/

CAPCOM FIGHTING JAM

齐集CAPCOM 90年代街机格斗作品人气角色的全新格斗游戏——《CAPCOM FIGHTING JAM》，将在PS2、XBOX和街机上登场！《CAPCOM FIGHTING JAM》能否再现不同角色、不同操作系统的魅力呢？

© CAPCOM CO.,LTD.

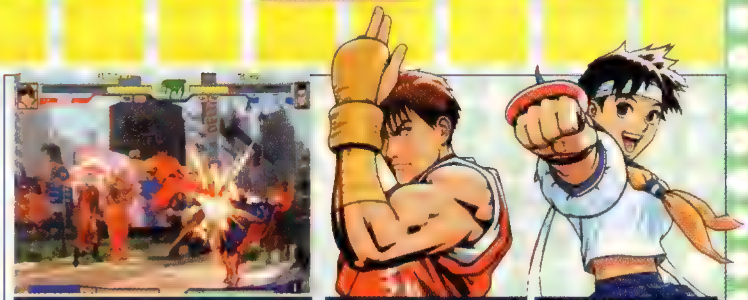
登场作品及部分人物公开



《VAMPIRE》系列
ARCADE 94年7月
以魔界的魔物之间的战争为题材的作品，可以通过消耗必杀槽来强化普通的必杀技。

FERICIA
梦想成为歌星的猫人族少女，不屈服于不幸的成长经历，拥有开朗活泼的性格。

DEMITRI
别名"魔界贵公子"，高贵身份的背后隐藏着恶魔的本性。是魔界中实力首屈一指的人物。



《STREET FIGHTER ZERO》系列
ARCADE 95年6月
《STREET FIGHTER》系列回归原点的作品，采用了动画风格的画面和名为"ORIGINAL COMBO"的独特系统。

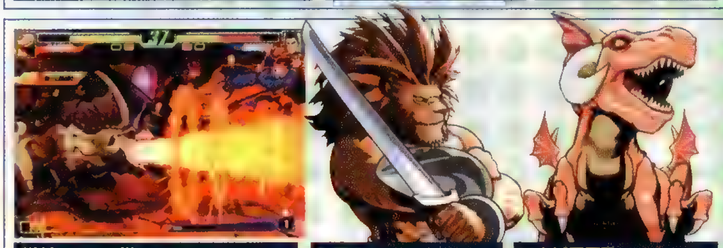
GUY
继承"武神流忍术"的现代忍者。以多姿多彩的进攻套路和精准的攻击，夺去敌人所有反击的机会。

SAKURA
投身街头格斗世界的女高中生。为了达到向往已久的目标，努力进行修炼。

《STREET FIGHTER 2》系列
ARCADE 91年3月
奠定2D格斗游戏基础的作品，同时也是系列中最初采用"SUPER COMBO"的作品。

RYU
以成为真正的格斗家为目标，不断修行的青年。为了与更强的对手切磋而在世界各地旅行。

GUILE
隶属美国空军，擅长各种战斗技巧的军人。给人印象最深的，就是他独特的发型。



《Warzard》
ARCADE 96年12月
采用了类似RPG一样累积经验值成长的系统，以密码的形式记录，每次开始游戏可以读取之前的资料。

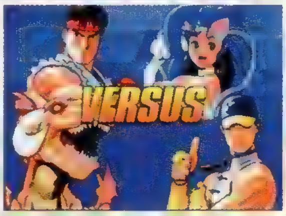
LEO
远古神秘王国的国王，由于某种原因变成了半人半兽的模样，但却无时无刻不体现出王者的威严。

HAUZER
传说中神龙的真正身分，拥有能够震撼大地的庞大身躯，使用威力惊人的火炎攻击。

《STREET FIGHTER 3》系列
ARCADE 97年2月
加入了"BLOCKING"、"LIFT ATTACK"等新要素的全新《STREET FIGHTER》系列。

YUU
拥有格斗天赋的中国拳法家，在香港出生，与双胞胎兄弟一同担任组织的头目。

春丽
前国际刑警成员，为了追寻父亲的下落，独自向非法组织挑战。擅长华丽且威力惊人的腿技。

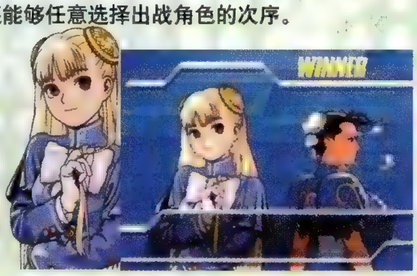


2对2小队战斗系统

与《MARVEL VS CAPCOM》系列一样，《CAPCOM FIGHTING JAM》也采用2人一队的对战系统。开始游戏后，玩家可以随意选择2个人组成小队。在每次战斗开始前，还能够任意选择出战角色的次序。

原创人物登场！

除了在上述各个经典作品中登场的人物外，本作还有全新的原创人物登场。看似温驯的外表，实际却隐藏着强大的战斗力。不过她的资料尚未公布。到底她的实力有多强？



●PS2 ●CAPCOM ●1人玩 ●AVG ●DVD-ROM ●发售日未定(美版) ●价格未定 ●记忆容量未定
●http://www.capcom.com/ ●对应DUALSHOCK 2/ 8M记忆卡

© CAPCOM CO., LTD. 2004 © CAPCOM U.S.A. INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

鬼武者之父带你走进罗马帝国时代

SHADOW OF ROME
WORKING TITLE

以“《鬼武者》系列”而闻名于世的游戏制作人稻船敬二，早在《鬼武者3》临近推出之时就透露了一些本作的资料。虽然仍是以动作冒险为主，但是故事背景却由古代日本一下子飞到古罗马帝国去了。现在我们获得了这款游戏的最新资料，立即为大家送上。

游戏系统大分析

CAPCOM的最新大作。

有关游戏的故事背景我们曾在以前的杂志中介绍过，这里就略过不谈了。本次主要是针对游戏的系统向大家作一个简单的介绍。虽然《罗马之影(SHADOW OF ROME)》被定义为动作冒险游戏，但又加进了很多不同于以往AVG的要素，相信玩家在游戏中会感到内容的充实。

游戏融入了各种不同的要素。

充份展现了罗马帝国的风貌。

她会不会就是古娜迪亚呢？

三个主角？

其实近一段时期CAPCOM的动作冒险游戏都喜欢安排两个主角，从《BIOHAZARD》的CHRIS与JILL开始，后面的《DINO CRISIS》、《DEVIL MAY CRY 2》、《鬼武者》，甚至是《CHAOS LEGION》都会有两名主角供玩家使用。不过到《鬼武者3》时除了明智左马介与JACQUES外，更增加了MICHELLE。而今次《罗马之影》也会沿用这个不成文的规定，除了有父亲被陷害的安古列巴(AGRIPPA)，他的好友奥达比奥斯(OCTAVIUS)，还有女剑士古娜迪亚(CLAUDIA)。不过关于后者的资料目前还很少，按理说应该会像《鬼武者3》中的MICHELLE那样迟一些再公布。

第一男主角安古列巴。

安古列巴的好朋友奥达比奥斯。

一款游戏两种玩法

战斗部份

安古列巴是百分百的武斗派。

正如上文所说的，本作将不同的要素融合在一起，或者可以简单地说，就是不同的角色各司其职，令游戏产生了几种截然不同的玩法。首先第一男主角安古列巴是位罗马勇士，本身就是个大块头，自然由他负责游戏里的战斗部份。战斗时不仅可以拿着各种兵器同敌人硬拼，更可以在主观视点下，利用投掷类武器攻击远处的敌人，打法可谓多种多样。

与安古列巴有关的大部份剧情都发生在室外。

战斗部份主要由他负责。

以主观视点向高处敌人投掷武器。

冒险部份

秘密潜入为主的奥达比奥斯。

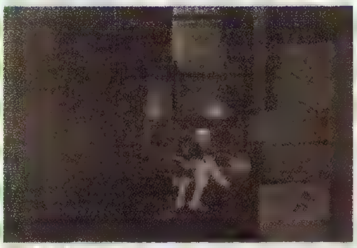
至于他的朋友第二男主角奥达比奥斯，则是个文弱书生，因此需要尽量避免与敌人正面的冲突。他在游戏中担当冒险的角色，负责在皇宫中调查凯撒大帝被刺杀的真相。因此在游戏中他要灵活运用各式潜入技巧，例如躲在墙后偷偷观察另一边的情况，然后悄悄地溜过去。虽说奥达比奥斯本身没有什么战斗力，不过他可以利用道具偷袭敌人，例如拿着水瓶从后面击晕守卫，然后换上对方的服饰。当然也能够从后面直接将敌人勒死。

躲在墙后向外探头看有没有守卫。

CAPCOM

Text：电玩太郎 Design：MW

●PS2 ●CAPCOM ●1人玩 ●AVG ●DVD-ROM ●发售日未定(美版) ●价格未定 ●记忆容量未定
●http://www.capcom.com/ ●对应DUALSHOCK 2/8M记忆卡


弓着身子悄悄行动。

避开守卫的耳目潜入。

用水瓶打晕守卫后夺去他的衣服。

从后面接近守卫再将他勒死。

武器装备系统

大家在看《罗马之影》的游戏画面时，有没有留意到画面左上方体力槽下的两个方格呢？那就是角色目前双手装备的东西。这个设计在以往的同类作品里是没有的，通过它能够很清楚的知道角色拿着什么。在战斗时利用这个系统，玩家可以很方便地装备或更改武器，例如持盾、拿剑，又或是拣起石头。

体力槽下面显示角色目前手里装备着什么。

奥达比奥斯主要是徒手行动。

CG 动画

动作冒险类型游戏最不可缺少的就是CG动画，虽然在《罗马之影》里也会用来介绍主要情节，但显然为了与游戏整体风格保持一致，厂商更倾向于利用即时演算的画面讲述故事，所以不会像《鬼武者3》那样让人眼前一亮。不过也有可能是因为公布的画面还处于开发阶段吧。

部份过场和CG动画。

敌人种类

虽然块头是大了一点，但他也是人类。

《罗马之影》与过去CAPCOM同类游戏最大分别就是没有怪物。过去不是打丧尸、妖怪，就是恐龙，而《罗马之影》是以历史上真实存在的古罗马帝国为舞台，因此不可能胡乱编造出些怪物。游戏里主角要面对的敌人都是人类，当然这些家伙也都是满脸横肉、膀大腰圆，有些甚至比安古列巴更壮硕。由于敌人是人类角色，再加上大量的群斗场面，大大增加了游戏的真实性和刺激性。

与大群敌人战斗时最怕被围攻。

这家伙看起来相当强悍。

不同于传统AVG的要素

本作品另一个吸引人的地方，就是出现了罗马帝国时代一些标志性的场景或事物。以下就先举出其中两个。

罗马战车赛

这是集竞速与决斗于一身的竞赛，玩者要一边操控马车前进，一边利用手上的武器进攻对手，将他们打下马车。当然对手也会毫不留情地向你进攻。

罗马战车赛相当经典。

小心躲避对手的攻击。

尽可能将对手打下车去。

充满了紧张感和速度感

使用弹射器

为了活着逃出斗技场，除了需要打倒敌人，还要活用场内的弹射器。把巨石放到弹射器上，用主观视点瞄准闸门，弹出岩石将闸门破坏。

拿着岩石走向弹射器。

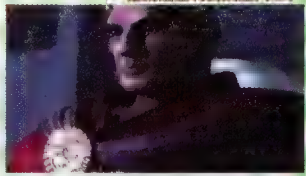
将巨石放置在弹射器上。

用主观视点来瞄准大门。

发射！

复杂的人物关系

说到故事性，CAPCOM的游戏一贯都很出色。再加上本作是以真实历史事件为基础（关于凯撒大帝被刺杀的真相一直都是众说纷纭），因此有很大的想象空间，尤其是电视游戏有比电影更多的时间去叙述故事交待剧情，因此扑朔迷离的剧情发展和复杂的人物关系也可以算是本作的卖点。


他就是遇刺的凯撒大帝。

虽然目前还有许多角色都身份未明，但可以肯定开发者不会让我们失望。

这些人物又与故事有什么关系呢？

询问其他人以收集重要的情报。

登场角色相当丰富。

新作简介 特别报道 special report ●●● NAMCO

Text：Dr Game　Design：Kennie

●PS2　●NAMCO　●预定9月发售　●STG　●1人玩　●DVD-ROM　●未定　●价格未定
●http://www.namco.com/　●对应 GUN-CON2

© 2004 Namco　（图为开发中画面）

化解危机～CRISIS ZONE

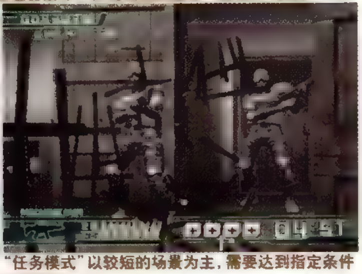
NAMCO的光枪游戏代表作《化解危机》，在E3上展示了系列的最新作《化解危机～CRISIS ZONE》。本作除了画面之外，在系统方面也做了很多改良。

多个不同模式

游戏的基本模式虽然是移植自街机版，不过同时也加入了大量新要素。首先，游戏在街机模式以外加入了故事模式和完成特定目标的任务模式，绝对可以满足不同要求的玩家。

虽然是移植自街机作，但是画面质素却一点也不马虎！

在原创的故事模式中，会有大量新敌人登场。


"任务模式"以较短的场景为主，需要达到指定条件才能完成。

既要眼疾又要手快。

街机模式以不同的场景作为战场，中途会有分支点。

游戏系统简介

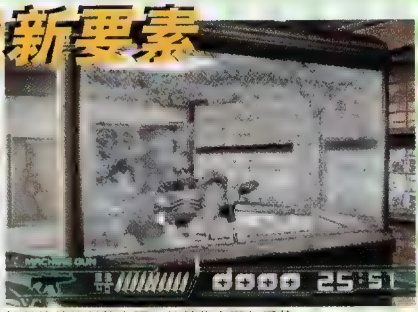
游戏的系统基本上是承袭系列的一贯风格。玩者除了要消灭画面里出现的敌人和获取物品外，同时还要注意不能误伤突然出现的人质和友军。系列最大特色"回避"也会被保留，利用回避键可以在闪避敌人攻击的同时填充弹药。但是由于游戏对时间的要求相当高，如果过于依赖回避的话很可能由于没有时间而Game Over！游戏支持两人协力作战，玩家如同动作电影的主角一般。

敌人有时也会躲在障碍物后面偷袭，极难应付。

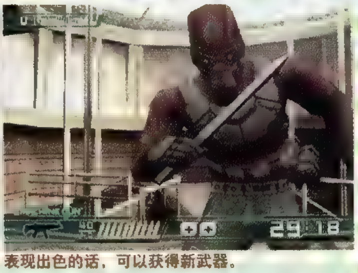
画面中的大部份物品都可被破坏，其中一些就藏有道具。

加入大量新要素

在最初进行游戏时，只有手枪、散弹枪和机关枪3种武器供主角使用。但是随着游戏中玩者的表现，可以获得其他新武器。虽然有关的详细消息仍未公布，但是据推测应该是诸如火箭炮之类的大杀伤力武器，或是激光枪之类的虚构武器等。

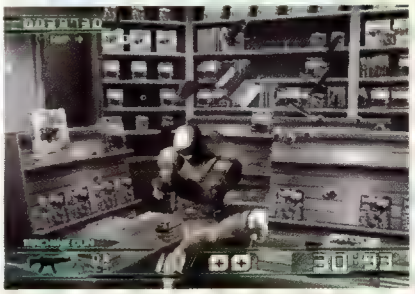

机关枪的连射能力强，但杀伤力不如手枪。

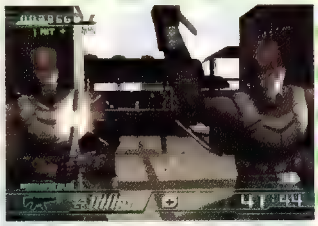
面对大量敌人时，机关枪、散弹枪才能体现真正的价值！


表现出色的话，可以获得新武器。

敌人到底躲在哪里了？

会出现什么样的新武器？真想早点知道。


要在限定时间内消灭敌人，并不像想象中的那样容易！



Text：风之使者　　Design：SL

制作“吃豆”的著名日本游戏厂商——NAMCO，近几年推出的“铁拳、太鼓、异度系列”都大受好评。在今次E3展中，首次公开画面的《铁拳5》将成为NAMCO最致命的武器。其次《DEAD TO RIGHT II》、《STREET RACING SYNDICATE》和《ACE COMBAT 5》都是非常受期待的作品。不仅如此，NAMCO还正在为PSP开发赛车游戏《RIDGE RACER》，同时也公布了两款为NINTENDO DS开发的“吃豆”新作——《PAC 'N ROLL》和《PAC-PIX》。

●ARC、PS2　●发售日未定　●FTG　●1~2人玩　●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.namco.co.jp/

三岛平八之死!?

《铁拳5》在E3首次公开了新角色和游戏画面，并预定在2004年率先推出街机版，PS2版留待2005年发售。这次由于使用了新的引擎，定将带给玩家全新的感觉，充分享受对战的爽快感。“铁拳系列”的象征——三岛平八，他的死揭开了《铁拳5》的序幕。一代铁拳王究竟会以什么身份在新作中登场呢？成为隐藏角色吗？一切仍然是个谜。

三位新角色!

在《铁拳5》中将会出现三位新角色，分别是风间飞鸟、冯威和RAVEN，在外型和格斗技方面他们都各具特色。不过除了他们之外，会不会还有其他新角色呢？

风间 飞鸟

一身日本赛车美少女打扮，在格斗场上会是男性的对手吗？

冯威

虎背熊腰的中国武僧，相信是擅长气功的力量型角色。

RAVEN

身穿皮革，肩上刻有「死」字纹身，一脸的罪犯相。

飞鸟一样的攻击招式。

中国美少女，绝对不好惹。

性感女角色使出倒转旋风腿。

冯威运气一击，把对手弹开。

在火场中决战。

荒野上的决斗。

冯威杀上大厦天台。

这不是李小龙的招牌动作吗？

RAVEN 使用奇特的拳法。

RAVEN 袭击对手下盘。

挥舞发出青光的大刀攻击对手。

纤瘦的体型，竟能一拳打飞对手。

© 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

● PS2 ● 预定 2004 年内 ● STG ● 1 人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.namco.co.jp/

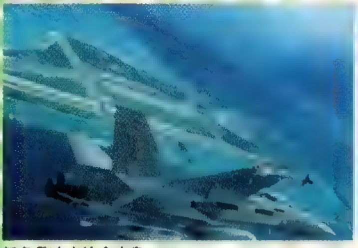
皇牌空战5～THE UNSUNG WAR

空中霸王 2004 再次来临

系列最新作《皇牌空战 5》由“PROJECT ACES”制作小组开发。游戏着重强调简单的操作，无需经过烦闷的训练就可以在天空翱翔，随心所欲地战斗，享受真实空战的爽快感和临场感。这一次玩家并非单独行动，本作加入了“同伴”系统，通过合理编队，将战力发挥至极限。

编队出击。

窗外，可以直接看见僚机。


任务是攻击这个小岛。

喷射器的火光十分绚丽。

● PS2 ● 预定 2004 年内 ● ACT ● 1 人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.namco.co.jp/

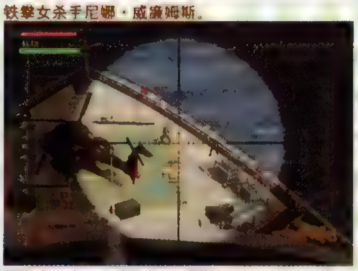
死亡认证 铁拳：尼娜·威廉姆斯～铁拳：NINA WILLIAMS

尼娜单飞做主角

以《铁拳》人气女角尼娜·威廉姆斯为主角的动作冒险游戏。尼娜会穿着性感服装执行任务，看起来有点像电影《KILL BILL》的感觉。游戏操作非常特别，不需要熟记烦琐的按键指令，一切都交给两个 ANALOG 就可以了。左 ANALOG 负责移动，右 ANALOG 负责攻击，爽快地操控尼娜铲除敌人。除了格斗技，还可以用刀、棍、枪等武器，甚至还有被称为“恶魔之吻”的毒雾。

铁拳女杀手尼娜·威廉姆斯。

在酒店内调查线索。


远距离狙击，无声无息暗杀敌人。

收下我的恶魔之吻！

● PS2 ● 预定 8 月发售 ● ACT ● 1 人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.namco.co.jp/

魔鬼猎人

魔鬼猎人火爆登场

主打欧美市场的第三视角动作射击游戏。玩家拿着机关枪、火箭炮等重火力武器对付妖魔鬼怪，战斗充满爽快感，但也有一定难度。游戏中只有部份鬼怪是灵体，其余大多数都是有实体的怪物，与其说是魔鬼猎人，倒不如叫“怪物猎人”更贴切吧！

满身腥肉的巨型怪物。

半透明的鬼魂军队。

这是大白鲨鬼。

你是鬼还是人？

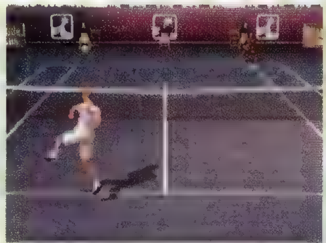
● PS2 ● 预定 8 月发售 ● SPG ● 1 人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.namco.co.jp/

SMASH COURT TENNIS RPO TOURNAMENT 2

男女单双混合赛

NAMCO 受欢迎网球游戏的续集《SMASH COURT TENNIS RPO TOURNAMENT 2》，本作收录了 16 位真实职业球员，包括有小威廉姆斯（Serena Williams）、卡普里亚蒂（Jennifer Capriati）、加斯凯（Richard Gasquet）、休伊特（Lleyton Hewitt）、罗迪克（Andy Roddick）和库尔妮科娃（Anna Kournikova）等知名球星，喜爱网球的玩家不容错过。

从胯下回球。


飞身反手抽击！

使出全力挥拍。

著名女球星都收录其中。

©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

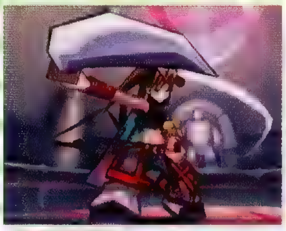
Text：秀吉 Design：SL

本来以为SQUARE·ENIX除了《FF XII》以外便没有什么大作发表了，但没想到将会推出PS时代人气作品《武藏传》的续集。另外还有《钢之炼金术师》也有新料资发表，实在是令人喜出望外。

●PS2 ●SQUARE·ENIX ●2004年冬季 ●ACT ●1人玩 ●价格未定 ●记忆容量未定

武藏传(Musashi Samurai Legend)

动作十分流畅。

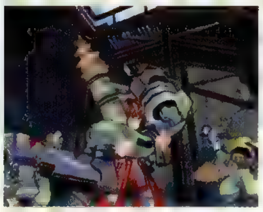

很有魄力的特写。

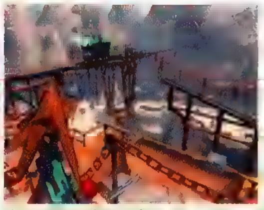
同敌人作战。

这个是BOSS吗?

PS上的人气动作游戏《武藏传》，已决定推出新的一作。虽然关于新作的消息并不多，但可以肯定续集会以全3D的形式出现，而画面会采用卡通渲染，风格接近《海贼王》或《CRIMSON TEARS》。至于玩法同《王国之心》比较相像，主角可以利用二刀流配合连携技来消灭敌人。游戏预定在年底或明年初推出，喜欢《武藏传》的朋友可要密切留意我们以后的报导呀。

特殊的攻击方法


可以抱起敌人!


立体画面令迷宫更真实。

●PS2 ●SQUARE·ENIX ●2004年秋季 ●RPG ●1人玩 ●价格未定 ●记忆容量未定

最终幻想 XI

随着欧洲版《FFXI》的发售日期确定，SQUARE·ENIX随即宣布将要推出《FF XI》的新附加碟《FINAL FANTASY XI CHAINS OF PROMATHIA(普罗马斯亚的咒缚)》。新作将会加入两名重要NPC——"PRISHE"和"ENIGMATIC YOUTH(谜之少年)"。此二人的衣着非常考究，很有可能是皇室成员。

看来PRISHE跟天堂水晶有关。

ENIGMATIC YOUTH跟JUENO大公的外貌很相似。

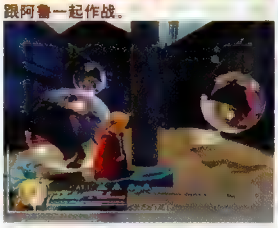
●PS2 ●SQUARE·ENIX ●2005年春季 ●ACT ●1人玩 ●价格未定 ●记忆容量未定

钢之炼金术师 最新作登场

四周的物品都可用来合成。

可以使用各种有趣的武器。

跟阿鲁一起作战。


动作非常帅气。

近年来在日本受欢迎的动画除了《海贼王》之外，就要属《钢之炼金术师》了。游戏的故事大致与动画版相同，为了令自己的钢铁义肢及弟弟的钢铁身躯复原，爱德华兄弟四处寻找炼金术的宝物"贤者之石"。

在游戏中，玩者可以利用炼金术制作出各种武器来战斗，也可以跟弟弟阿鲁同力对付敌人。而本作除了收录原作没有的新角色之外，还会将长达30分钟的动画片段加入游戏当中，而且更请来了动画版的制作人员协助，实在令人期待。

精彩的动作片段。

●PS2 ●SQUARE·ENIX ●2005年 ●RPG ●1人玩 ●价格未定 ●记忆容量未定

最终幻想 XII

说到SQUARE·ENIX的大作，绝对要属著名RPG系列的新作——《FINAL FANTASY XII》。其实关于本作的初步资料，我们在前几期中已经介绍过了，不过在这次的E3游戏展中，首次公开了本作的战斗系统。正如我们以前所预料到的，新作会采用即时战斗的新系统。敌我双方在相遇后会立刻进行战斗，并不会出现单独的战斗画面，玩法跟SQUARE另一款作品《VAGRINT STORY》相似。在作战中，配合Active Gauge，玩者可移动浮标(Cursor)选择角色或攻击敌人。

新作简介 特别报道 special report SCEA

Text：MINAMOTO Design：Kennie

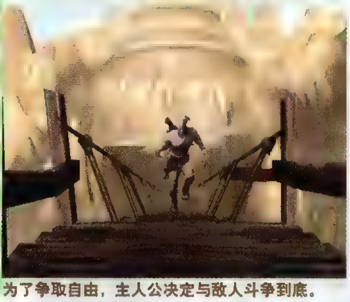
"Sony Computer Entertainment America(简称SCEA)"是Sony公司致力拓展外国游戏市场而设的海外基地。除了引进在日本国内受欢迎的游戏外，还推出一些符合当地人口味的游戏作品，当中大部份是画面精美色彩艳丽的动作游戏。以下介绍几款在E3的参展作品。

●PS2 ●2005年发售预定 ●AVG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.us.playstation.com/Default.aspx ●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡

God of War

神话再现！

《God of War》是一款以古希腊神话为题材的动作冒险游戏，作品将从侧面描写古希腊人残忍、暴力的一面。故事的主人公是一个叫Kratos的前斯巴达战士。他为了从"Ares(希腊神话的战神)"手上重获自由，决意找寻唯一能够对付"Ares"的"潘多拉宝盒"。"潘多拉宝盒"被藏在一座神殿里，他需要通过各种机关陷阱，消灭无数的敌人方可得到。


为了争取自由，主人公决定与敌人斗争到底。

闯入遍布机关和敌人的古代神殿之中。

游戏特点

主角的对手包括在希腊神话中出现的"独眼巨人"、"人身牛头怪"、"蛇发女妖"等。同时还会有令人惊叹不已的丰富动作，例如攀爬高山、利用绳索跨越狭谷、水中探险和各种战斗技巧。此外，本作还设有魔法系统，主角可以从"神"或"怪物"身上获取力量。举例说使用蛇发女妖的头颅来封锁敌人行动，以宙斯的力量发出雷电轰击，以战神之力把对手彻底击倒等。

直接攻击，把怪物结果了。

做出各种难度极高的动作。

登场的敌人大多都是希腊神话里出现的怪物。

●PS2 ●今年第四季发售预定 ●RAC ●1至6人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.us.playstation.com/Default.aspx
●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡

Gran Turismo 4

追求完美的驾驶感觉

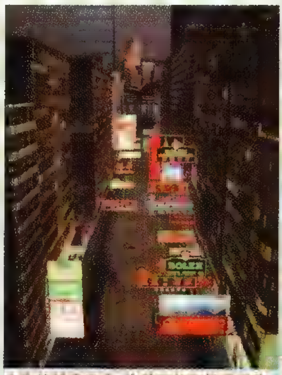
《GT赛车 4 (Gran Turismo 4)》是著名赛车游戏系列的最新作。系列作品一向强调真实的驾驶感觉，通过刺激紧张的比赛来吸引热爱赛车运动的游戏迷。本作在各方面都比前作有不少改进，最为明显的当属画面表现方面。无论是赛道及其周围环境还是汽车的质感，都充满了逼真的感觉，难怪成为fans的期待之作。

无论是背景还是汽车，都极具真实感。

根据光线变化，车辆外观还会有不同的效果变化。

新增要素

新要素当然包括全新加入的赛道。本作将有大量的新赛道，例如纽约市、大峡谷、富士赛车场和香港街道等等。登场车辆数目也达到500部以上，全都是现实中存在的品牌，爱车之人怎么能够错过。新作仍然保持上佳的水准，绝对不会令拥趸们失望。


本作的新赛道中，当然不能不提香港赛道。

登场车种数目增加，更有不少是刚上市的新款。

赛道旁边的观众，会做出各种不同的反应。

●PS2 ●2004年8月17日发售日预定 ●SPG ●1至4人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.us.playstation.com/Default.aspx
●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡、PlayStation BB unit

Hot Shots Golf Fore!

著名高尔夫游戏"《大众高尔夫》系列"的移植ONLINE版本。新作吸引人之处，除了保留系列各方面优点之外，最主要能够对应网络，让玩家们可以通过互联网络比赛。游戏还支持四人通过分割画面进行比赛，以及让大量玩家一同参与的"ONLINE MODE"，各具特色与趣味。

新要素简介

自然离不开新的比赛场地、高尔夫球手、道具及奖品等等。新作中玩家可以从34间俱乐部中选择球手和球童，其中当然也有前作里登场的熟悉面孔。在超过15条球道上，自由自在地展开激烈的比赛。至于游戏模式方面也有不少选择，例如分散于各地举行的"锦标赛"、"个人赛"、"对战赛"等等。

登场的球手各有不同的性格，比赛时都能够享受高尔夫球的乐趣。

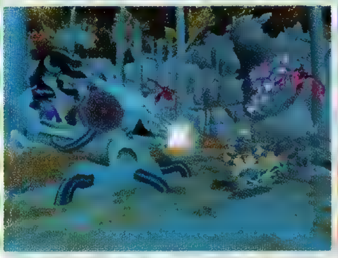
击球动作细致流畅，而且充满力量和速度感。

用力挥动球杆，打出漂亮的一球。

© 2004 Sony Computer Entertainment America Inc.All rights reserved.

Text：MINAMOTO Design：Kennie

●PS2 ●秋季发售预定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.us.playstation.com/Default.aspx ●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡、PlayStation BB unit



杰克利用交通工具之一——飞翔滑板快速移动。杰克和Daxter即将展开另一次紧张刺激的大冒险。

杰克 3
新冒险旅程的开始!

“杰克系列”的新一作，舞台是广阔无边的沙漠荒野，主角和他的拍挡再次踏上新的冒险旅程。新作舞台的面积是HAVEN CITY的5倍，所以游戏里会加入独特的交通工具，有利于玩家探索。为了表现逼真的感觉，驾驶交通工具移动时，会根据环境产生独特的视觉效果变化。

主角的新力量

因为前作受到敌人猛烈的攻击，HAVEN CITY发生了巨大的变化，皇宫和市镇大部份地区都遭到了严重的破坏，自此居民不再信任杰克的黑暗力量。为此，将会赋予主角新的力量——由于曾经暴露在LIGHT ECO之上，所以能够变化成光明杰克，而得到光明力量。另外，凭着天使之翼，他还可以在天空滑翔。

杰克运用各种新款武器把敌人击败。

获得新力量的杰克，身上长出一双翅膀。

敌战车发动攻击，杰克轻易避过。

●PS2 ●2004年11月发售预定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.us.playstation.com/Default.aspx ●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡

Ratchet and Clank：Up Your Arsenal
追加大量新要素

Ratchet and Clank再度组成小队展开全新的冒险旅程。新作中包含多种出色游戏必备的要素，例如冒险探索、解谜、战略、激烈战斗等。其中供玩者使用的新武器有15种之多，而每种武器均设有4个LEVEL，随着等级的提升，威力和功能都会随之增加。另外，配备高科技的装备，以及各式各样交通工具，令主角在战场上轻松取胜。

在重新设计的舞台上，主角展开了新的冒险旅程。

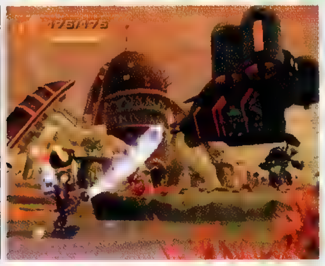
运用威力强劲的武器，把敌人通通击退。

ONLINE与OFFLINE模式

拥有高科技道具，面对强敌也不用害怕。

OFFLINE模式可以供2至4人一起以分割画面的形式进行游戏，而ONLINE模式更可支持8人一同参与，让玩家们享受另一种游戏乐趣。其次，在“MULTIPLAYER MODE”驾驶交通工具时，几位玩者可以用合作形式来进行，各自负责不同的工作：例如其中一人驾驶，另一人负责武器的操纵。

舞台设计独特，游戏中需要冲破重重难关。


面对空中的巨大敌人，要用什么办法取胜?

●PS2 ●2004年9月发售预定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.us.playstation.com/Default.aspx ●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡

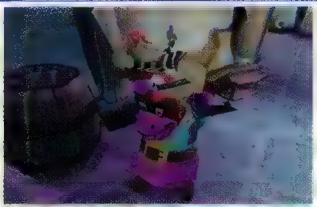
Sly 2：Band of Thieves
最强盗贼兵团出击!

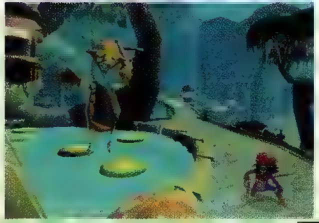
盗贼兵团再度出击，各自拥有独特的工具。

《Sly》系列的最新作，主角依然是Sly和他的动物朋友。今次归来的目的是阻止Clockwerk再度出现，到最后他们究竟能否成功呢？Sly与他的同伴是一群技艺精湛的盗贼，在新作里，大家会看到他们的新技能，当中包括偷取道具、爬行动作、运用小道具偷偷行动等，全都是协助他们拿取目标物品的重要手段。

其他要素

敌方角色方面，无论是个人能力还是智商(AI)，均会大大提升，换句话说游戏的难度相应地增加了。至于游戏舞台则包括了世界各地，范围相当广阔，遍及布拉格、巴黎、印度和加拿大等地方。而一些知名场景在游戏中还会以独特的方式出现，感觉如同欣赏一部经典的警匪片一般。


虽然敌人的实力得以提升，但仍然不是玩家的对手。


在充满独特色彩及广阔的舞台上展开冒险。

●PS2 ●SCEE ●1～12人玩 ●AVG ●DVD-ROM ●发售日未定(美版) ●价格未定 ●记忆容量未定
●http://www.killzoneps2.com/ ●对应DUALSHOCK 2/ 8M记忆卡/ 网络转接器/ 通讯耳机

KILLZONE

号称“HALO杀手”的SCE主观动作射击游戏（FPS）大作《KILLZONE》，是目前欧美最受注目的作品之一，因为大家都想知道游戏有多大的能耐。早前厂方公开过不少的游戏画面，但本次本刊所刊登的却是最接近实际游戏，因是为是直接从游戏片段辑录下来。

带你走进这个无止尽的杀戮战区！

展现强烈的电影感

本作品故事设定在未来世界，开发者称游戏是受到电影“ALIEN(异形)”与“SAVING PRIVATE RAYON(拯救大兵瑞恩)”战斗场面所影响，因此游戏里也充份展现出不逊于电影感觉。玩家可以从四位拥有独自能力的四位角色选择，凭借高度的人工智能，使玩家以外的三位队友能自动把握战斗状况。

表现出不逊于电影的感觉

临场感达到满分

丰富的武器

这类型的游戏最令人关心的是什么，其实就是玩家能运用武器种类。在《KILLZONE》会有各式各样的武器供玩家挑选来作战，包括能射出单发爆炸威力的榴弹枪。其他还有各式的来福枪、机关枪和手榴弹。每种武器均经过开发者精心设计。你更可以在近距离挥动枪械将敌人击倒。

部分武器的造型

机关枪是最常用的武器

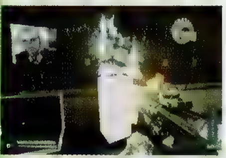
手榴弹当然是必备武器

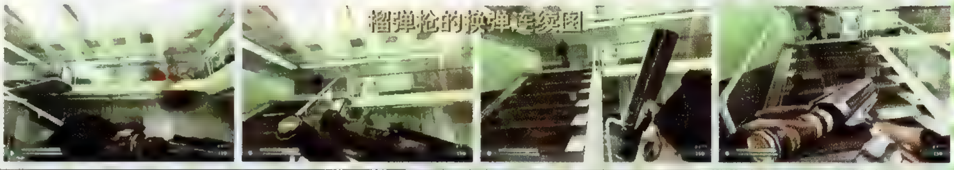
出色的场景制作

游戏基本上与同类型的FPS差不多，就是玩家以第一人称视点执行任务，此类游戏最吸引人之处是玩家仿佛真的在游戏世界中，能完全投入于角色的身份。而这类游戏惯常地只会看见持着武器的手部，《KILLZONE》本身也大同小异，然而它出色的背景及角色制作，却凸显了实在感。在故事模式设有十一个地区共二十六个关卡，场景包括都市商场、城塞地下、丛林、河川等等，而同一关也允许反复挑战。

背景制作相当仔细

大部分背景都能供破坏


连饮水机也能破坏


榴弹枪的换弹连续图

玩家的对手

可利用武器作贴身肉搏！

天上的飞机也能击落

受伤时画面会泛起红色显示身体哪一边受到攻击

从游戏的画面可见玩家的主要敌人是红眼镜部队，在战场上基本到处都有，由于与玩家同行的队伍角色不怕你的攻击，因此你可以尽情杀戮。当然对手也不是省油的灯，他们会向你围攻过来，凭借出色的人工智能令玩家感觉棘手，但同时也会大呼过瘾。此外玩家也可以击落在天空飞行的敌方战机。

敌人并非愚蠢之辈

网上对战大厮杀

《KILLZONE》另一个引人注目的卖点，就是可以进行对战，在下线时的复数玩家模式中可让两人以分割画面进行对战。如果上线的话，就允许高达十二人一起对战，游戏模式会有个人生死战或是团队作战。此外也对应USB通话耳机，让队友之间直接通话下达令及交换信息。目前厂方正在开发ONLINE模式的选项，并表示在对战中会加入各式电脑人物。

连线对战发挥最大威力

十二人同时对战肯家精彩

给予对手迎头痛击

©Sony Computer Entertainment Europe, Inc.

虽然SEGA在E3游戏展中公布的游戏并不算多，但当中不乏很有吸引力的作品。尤其是RPG名作《Phantasy Star Universe（梦幻之星宇宙）》和街机大热作品《Spikeout》，另外阔别多年的《Altered Beast(兽王记)》也会再次同大家见面，实在令人十分期待。

●PS2 ●SEGA ●ACT ●1人玩 ●发售日未定 ●DVD-ROM ●记忆容量未定

Altered Beast

兽王再次苏醒！妖魔面临末日！

敌人从四方八面以来

曾经在世嘉五代红极一时的动作名作《Altered Beast(兽王记)》又会再次跟大家见面。新作将会以全立体的形式进行，敌人会从四方八面侵袭玩家，有些更会从地底突然出现，令游戏加倍刺激紧张。比起以前，新作的画面得到极大幅度的提升，尤其是人狼的动作更是制作得栩栩如生，随时能够以假乱真。

充满了速度感的动作

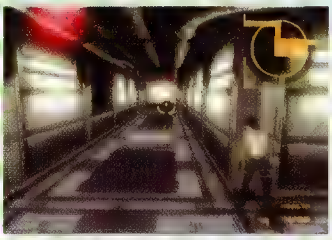
变身的场合十分华丽

●XBOX /PS2 ●Sega ●ACT ●2004年8月15日发售
●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定

Headhunter：Redemption

猎头者死灰复燃 Leeza代父从军

承继着前作故事的《Headhunter：Redemption》，是一款主观的动作游戏。本作的背景设定在前作20年后的未来世界，曾经20年前为了进行非法人体器官交易而四出杀人的犯罪组织“猎头者”再次复活，更企图以生化病毒毁减世界。为了阻止猎头者的阴谋，许多警探和奖金猎人也挺身而出，可是最后也是一去不返，就连20年前一度将猎头者消灭的Jack Wade也下落不明。于是Jack Wade的女儿Leeza便决定展开行动，希望能找回父亲及阻止猎头者的阴谋。



游戏更富动作感

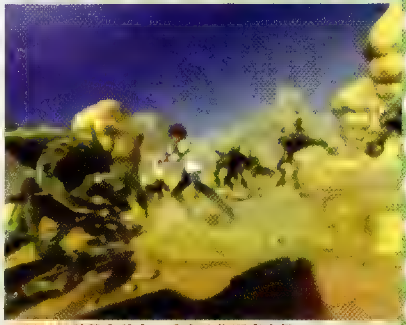
孤身跟猎头者作战

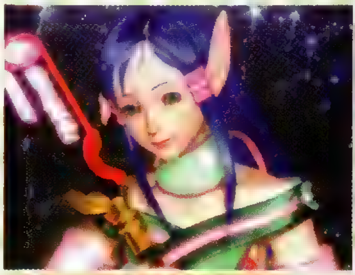
●XBOX/PS 2/GC ●SEGA ●ARPG ●发售日未定
●1人玩 ●DVD-ROM/专用光碟 ●记忆容量未定

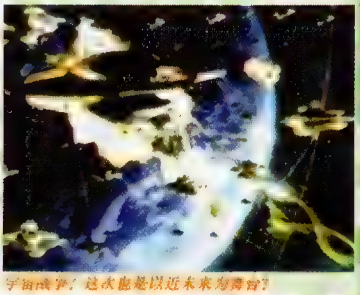
Phantasy Star Universe

梦幻之旅再次展开

继《PSO》以后，已很久没有听过有关《Phantasy Star》的新消息了！不过大家不要失望，事关在E3展中公开了新作《Phantasy Star Universe》的最新图片和资料。据知《PSU》将会同时在PS2、X-BOX和GC三个部主机上推出，是一个跨平台的作品。至于游戏类型定为ARPG，跟早期三作的全RPG类型有着很大分别。但相信加入了动作元素后的《PSU》仍然保持昔日的一贯水准，各位FANS拭目以待吧！


要同时对付数个敌人，看来动作要素十足


这个长耳的种族在前作也曾经登场过呢！


宇宙战争？这次也是以近未来为舞台？

Text：秀吉　　Design：Kennie

Spikeout Battle Street

街头激斗再次重临 网上对战杀到身边

万众期待的立体动作格斗游戏《Spikeout Battle Street》终于在今届E3里有的消息公布。新作中无论画面、人物、背景各方面都得到大幅强化，角色的格斗动作也会更加流畅，令畅快感大增。而《Spikeout Battle Street》最特别的地方是可以通过X-BOX LIVE进行网上对战，以后大家就可以安坐家中，跟三五知己一同享受《Spikeout》带来的乐趣。现在《SBS》的完成已有80%，相信很大机会能如期在夏季跟大家见面。

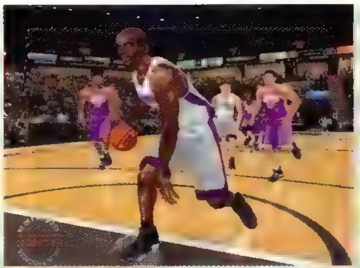
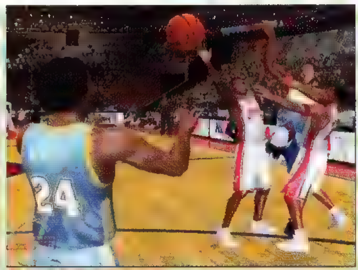
●XBOX /PS2　●SEGA　●SPT　●冬季发售
●1～4人玩　●DVD-ROM　●记忆容量未定

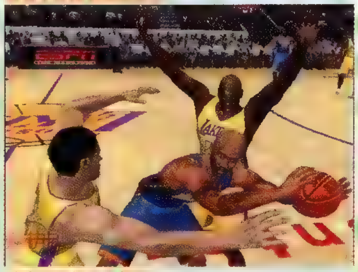
OUTRUN 2

由SEGA著名街机制作小组AM2开发的赛车游戏《OUTRUN 2》，其X-BOX版本的资料也有E3展中公布。X-BOX版本是由英国厂商Sumo Digital负责，除了完整地移植街机版内容外，最令人关注是可以通过X-BOX LIVE跟全球《OUTRUN 2》的玩家进行即时网上对战。另外新作中还加入专为个人而设的任务模式，以及追加其他隐藏要素。

ESPN NBA 2005

在E3游戏展中，SEGA一口气公布了《ESPN College Hoops 2005》、《ESPN NFL 2005》、《ESPN NHL 2005》以及《ESPN NBA 2005》四款运动游戏。由于美国正在举行NBA季后赛的关系，《ESPN NBA 2005》也更受各地人士关注。新作在画面方会显著地提升，也会加入更细致的个人动作及灌篮方法。而最重要的当然是采了最新一季的NBA球星资料，喜欢NBA的朋友切莫错过啊！



Text: Dr.Game Design: SL

幽游白书～暗黑武术大会

●PS2 ●预定年内发售 ●FTG ●1～2人玩 ●DVD-ROM ●未定 ●价格未定(美版游戏) ●http://www.atari.com/

近年日本动画在欧美掀起了连番热潮，因此很多曾经深得大家喜爱的动、漫画作品也得以再次游戏化，继一系列的《龙珠》作品之后，ATARI宣布把《幽游白书》游戏化，以全新的3D形象跟Fans见面！

暗黑武术大会再度展开！

游戏将会以原作中的“暗黑武术大会”为蓝本，一众大家熟悉的人物会首次以全3D的造型登场，利用各自充满个性的格斗技巧，以及重现原着特色的灵力攻击系统，务求能在武术大会中脱颖而出！

多个不同模式！

游戏收录了多个不同的模式，除了最基本的故事模式之外，也会有单纯进行对战的街机模式、考验玩家技术的求生模式、双方各选5名角色进行对战的队制赛模式以及以卡牌来游玩的卡牌游戏等，令不同的玩家都会感到满意。

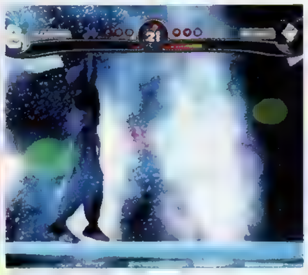
虽然以3D的形态出现，但仍然保留了动画的神髓

游戏为每个角色预备了充满个性的必杀技

看来还会有其他模式会陆续公开

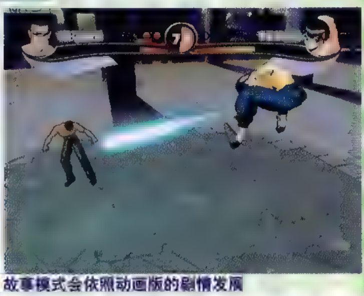
在求生模式中，你能一口气打倒多少敌人？

战斗以1vs1的形式进行，重现暗黑武术大会的名场面



冻矢使出必杀技，充满迫力

以组队战来决胜负时，人物的选择和出场次序也十分重要



故事模式会依照动画版的剧情发展

其他要素一气公开！

目前已知的登场角色共有25人之多，意味着大部分大家熟悉的人物均会在游戏中出现；至于战场则暂时公开了8个，全部均是曾在原作中爆发激战的场所，令玩家在游玩时充满原著感觉。此外假如玩家在游戏中表现出色的话，更有机会取得新的卡牌，在卡牌游戏中使用，以强化自己的套牌，大大提升游戏的耐玩性。

这里是武术大会的会场，还有其他舞台均是以动画版为蓝本

除了正常形态之外，更会有变身后的形态

人气角色飞影对武威，相信其他主角也会陆续现身

幽助 vs 劲敌户愚吕弟！到底最后鹿死谁手？

Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari. All Rights Reserved. © 2003 YOSHIHIRO TOGASHI/SHUEISHA · FUJI TV · PIERROT. Licensed by FUNimation® Productions, Ltd.
(图为开发中画面)

Text：Dr.Game　Design：Kennie

●ATARI ●预定年内发售 ●ACT
●www.atrai.com/ ●对应XBOX LIVE

SHADOW OPS~RED MERCURY

跟恐怖份子战斗到底，防止他们发动恐怖袭击的第一人称动作射击游戏，游戏中玩家是一名三角洲部队的精英，为了调查一些恐怖份子的阴谋而到世界各地执行任务，游戏的舞台包括中东、俄罗斯、菲律宾、波斯尼亚等大城市，让玩家身处家中也能体验到世界各地的风光。

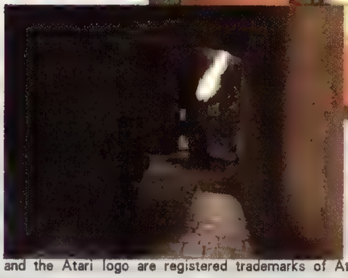
游戏中收录了包含20关的1人用模式、分割画面进行的4人对战模式、各种队制赛模式以及最多可供16人同时参与的网上对战模式等。

破坏恐怖份子的阴谋吧！

玩家要利用各种最新锐的武器来作战

也可进行8人对战，分为不同的队伍作赛

游戏中也会有来自世界各国的特种部队登场



进行网上对战时，战略的运用极为重要！

Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari. All Rights Reserved.（图为开发中画面）

●XBOX／PS2／GC ●ATARI ●预定秋季发售 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM／专用DVD-ROM ●未定
●价格未定（美版游戏） ●http://www.atrai.com/ ●对应周边未定

TERMINATOR® 3 THE REDEMPTION

拯救人类灭亡的危机

T-800和TX的设定图十分酷近真人，而且受伤的情况也会在外表显示出来

真实地重现电影中与TX决战的情形，你能否阻止她？

架空剧情的一幕，大量终结者迫近！

在各种交通工具上战斗正是电影具中一样引人入胜之处

以去年上映的科幻电影《终结者3：歼灭者TX》为主题的第3人称动作射击游戏，不过游戏除了依照电影的剧情发展之外，更加入了架空的情节，在故事的后半部分，有机会演变成男女主角被杀，由玩家操作的终结者要只身抵抗天网电脑的大军！

游戏不单有自由移动的部分，也加入了强制前进的固定移动路线，例如在行驶的交通工具中射击敌人等，令游戏的进行更为紧凑。

Terminator ® 3：Rise of the Machines™ ©2003 Atari, Inc. & IC Video LLC. All rights reserved.（图为开发中画面）

●PS2 ●ATARI ●预定9月发售 ●RAC ●1～4人玩 ●DVD-ROM ●未定 ●价格未定（美版游戏）
●http://www.atrai.com/ ●对应周边未定

Test Drive:Eve of Destructio

《Test Drive》在欧美等地是相当受欢迎的赛车游戏系列，而本次这个最新作更是极尽疯狂刺激之能事！带领玩家踏入前所未有的新境界。游戏单是玩法便有25种之多，由撞击赛、跳台花式赛以至一般的竞赛也包罗其中，此外游戏也收录了一些新模式，当中最特别的可算是两组车辆以不同方向在同一条赛道上比赛的自杀模式，再加上分割画面的对战模式等各种项目，试问你如何抵挡？

史上最疯狂赛车游戏登场！

↑登场车辆超过20种，包括不同大小和特性

看看大群车辆飞上半空，真是十分壮观

车辆的各个部分均可撞毁，而且效果非常逼真

←每当出现精彩的撞击场面时，便会以多角度的慢镜头表达

Test Drive © 2001 Infogrames, Inc. All rights reserved. Test Drive is a registered trademark of Infogrames, Inc.（图为开发中画面）

Text: Dr.Game　Design: Kennie

●PS2/XBOX　●ATARI　●预定秋季发售　●FTG　●1～4人玩　●DVD-ROM　●未定　●价格未定(美版游戏)
●http://www.atrai.com/　●对应分插、BB UNIT(PS2版)、XBOX LIVE(XBOX版)

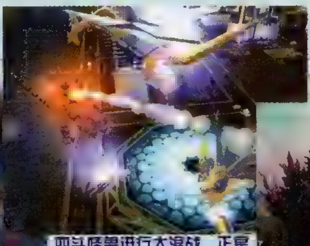
哥斯拉～Save the Earth

在美国大受欢迎的怪兽王哥斯拉再次成为游戏的主角，这次在这个同时在PS2及XBOX登场的游戏中，哥斯拉会跟超过18头怪兽在世界各地展开激烈的战斗，由于战斗大多在城市发生，因此玩家在战斗的同时，也可以感受到破坏的乐趣。

游戏模式方面，除了基本的故事模式之外，也收录了任务模式，玩家必须达成指定的条件，例如拾起指定的建筑物掷向对方才可过关，向下一关挑战；此外游戏也对应两部主机的网上对战机能，玩家可通过这个机能跟其他玩家进行对战，又或是下载新的要素。

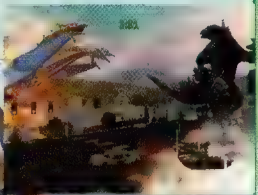
除了敌人之外，更要注意人类武器的攻击

在任务模式中会有大量不同性质的任务供玩家挑战



四头怪兽进行大混战，正是游戏最大的趣味

成功过关的话可取得强化怪兽的道具及开启迷你游戏



游戏以各国的大城市作为背景，包括东京、三藩市等地。

怪兽王哥斯拉再临！

Godzilla®, all related characters and the character designs are trademarks of Toho Co., Ltd. © 2003 Toho Co., Ltd. All rights reserved.　(图为开发中画面)

●PS2/XBOX/GC　●ATARI　●预定6月中旬发售　●ACT　●1人玩　●DVD-ROM/专用DVD-ROM
●未定　●价格未定(美版游戏)　●http://www.atrai.com/　●对应周边未定

角色的面相极之真实，对比旧作有极大的进步！

揉合赛车与侦探游戏于一身的“《DRIVE》系列”最新作，本作的主角同样是卧底探员Tanner，为了瓦解一个庞大的跨国走私汽车集团，Tanner不惜穿越多个国家进行调查，游戏将会以迈亚密、伊斯坦布尔和尼斯作为舞台，在开发人员的努力之下，把这三个城市真实地展现在玩家眼前。

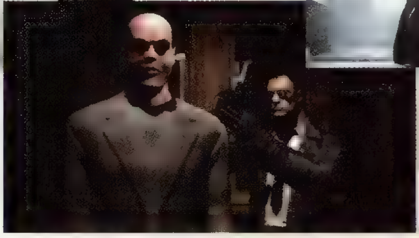
而在游戏中，Tanner更可驾驶超过50种不同的交通工具来缉捕匪徒，包括各种汽车、电单车、货柜车甚至是快艇等，此外当然也少不了收集情报和与歹徒进行枪战的动作部分，绝对适合喜欢玩动作游戏及赛车游戏的玩家。

Driver3

卧底神探再度出击！

也有机会驾驶林宝坚尼等名贵跑车来追捕歹徒

故事中所加插的CG片段充满电影感



游戏更起用了多位好莱坞的著名演员为角色配音

根据情况更可驾驶警车来进行游戏

在市内各处横冲直撞，是系列的趣味之一

开发人员参考了大量资料，令舞台的环境更接近现实

DRIV3R © 2003 Atari. All rights reserved. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari.　(图为开发中画面)

Text：MINAMOTO　　Design：Kennie

BANDAI 的业务发展，往往以当时受欢迎的动画作品为指标，例如家喻户晓的经典级机械人动画《GUNDAM》系列，以及深受小朋友爱戴的《数码暴龙》系列等等。而本次 E3 的参展作品中，也离不开这类题材的游戏，以下为大家介绍其中一部分。

●PS2 ●发售日未定 ●AVG ●1 人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.bandaigames.com/ ●对应 DUAL SHOCK 2、8M 记忆卡

Cowboy Bebop

《Cowboy Bebop》是 Bandai 在本次 E3 的参展作品之一，属于一款动作冒险类型游戏，取材自同名的原作动画。作品的舞台是2071 的世界，当时兴起"猎人"这种职业，他们会为了赚取报酬而对付黑客、毒品商人、恐怖分子等等。玩家在游戏里可选用的角色包括 Spike Spiegel、Jet Black 和 Faye Valentine，各自拥有不同的战斗方式。

作品以独特的"卡通风格"手法来演绎，游戏过程有如观赏一出精彩的动画片集。而成为主角们追捕目标的敌角色共有 50 名以上，从他们身上可获取不同金额的报酬。

以充满卡通风格的表现手法，把原作的精髓完全重现。

FANS熟悉的各个人物都会使出其独有的攻击技。

玩家操纵原作的三名角色在游戏里跟恶势力周旋。

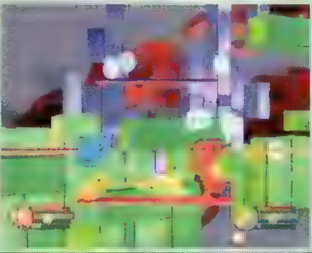
●Xbox/GC ●今年 8 月发售预定 ●FTG ●1～4 人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.bandaigames.com/ ●对应 GC 记忆卡(GC 版)

Digimon Rumble Arena 2

"《Digimon Rumble Arena》系列"最初出现于2001 年的PS 主机上，作品属于格斗类型的游戏，众多原作动画里的角色均会登场，总数多达40名以上，他们各具独特的动作模式，使用华丽精彩的技巧把对手击倒。本次新作的内容混合了几个原作系列的故事，一些FANS 未知的秘密，将会有机会在游戏里找到答案。另外，本作设有单人及众人的游戏模式，最多可让 4 人同时进行，趣味性自然大大提升。

各个不同的数码兽都能使出独有的必杀技把对手击倒。

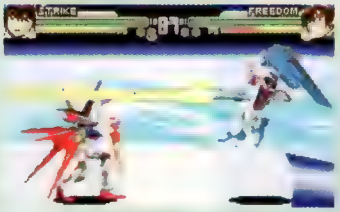
在3D立体舞台上，即将展开充满震撼力的大战。


舞台的设计独特，例如图中所见富色彩的场所。

●PS2/GBA ●秋季发售预定 ●FTG ●1 人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.bandaigames.com/ ●对应 DUAL SHOCK 2、8M 记忆卡(PS2 版) 对应通讯对战线(GBA 版)

Gundam Seed:Battle Assault

《Gundam Seed:Battle Assault》是 Bandai在E3上展出的最新"《高达》系列"格斗游戏，作品分别推出 PS2 及 GBA 版本。PS2版会在全 3D 制作的舞台上展开，登场机体总数多达 25 部，当中包含各电视系列的 MS，例如 Gundam Wing 及 G Gundam 等等。各机体会施展独有的能力、武器、动作等进行激斗，完全依照动画版。



另外，新作设有 5 种游戏模式供选择，包括对战、小组战、协力战等等。至于GBA 版本则是 2D 格斗类型，登场机体有12部，部分机体可以由玩家自行装备配件。游戏模式有7种，利用通讯对战线可让 4 名玩家一同参与。(附图是 GBA 版本)

●PS2/GC/Xbox ●夏季发售预定 ●RPG ●1～4 人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.bandaigames.com/ ●PS2 版对应 DUAL SHOCK 2、8M 记忆卡

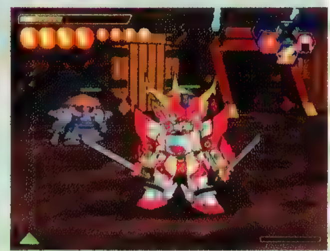
Digimon World 4

《Digimon World 4》是"《数码暴龙》系列"的另一个作品，内容讲述某天"真实世界"的连结突然中断，于是主人公派出数码兽查明真相，事件背后原来隐藏着重大的阴谋。本次新作将会带给玩家们耳目一新的感觉，例如加入"实时战斗系统"，以及全新进化的数码暴龙姿态。各数码兽会使出各种各样的超必杀技打败敌人。而且也加入 4 人游戏模式，让玩家们享受另一种的游戏乐趣。

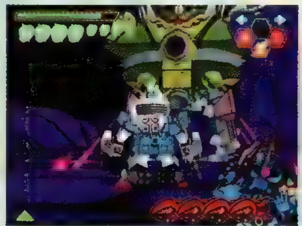
●PS2/GBA ●发售日未定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.bandaigames.com/ ●对应DUAL SHOCK 2、8M记忆卡(PS2版)

SD Gundam Force

改编自同名动画《SD Gundam Force》的作品，舞台是称为"Neotopia"的地方，该处原本是人类与机械人共存的和平世界，直到名叫"Dark Axis"的邪恶势力入侵的那一天。玩家必须借助几位高达战士的力量，设法令Neotopia回复已往的模样。


武士姿态登场的高达战士，以双剑对付敌人。

玩家可操纵"《SD Gundam Force》系列"里的角色进行游戏，当中包括Captain Gundam、Zero the Winged Knight、武者爆热丸等等，此外，还有全新的原创角色登场。顺带一提，"《SD Gundam Force》系列"还会推出GBA版本。


面前出现体型巨大的敌人，似乎不容易对付。

使出威力无匹的必杀技，把身边的敌人击倒。

●PS2/XBOX/GC　●EA GAMES　●暂定2004年11月2日　●ACT　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eagames.com/

GoldenEye: Rogue Agent

在EA旗下有不少的电影也被改编成为游戏推出市面，在今年年底由詹姆士·邦德电影改编的新作《GoldenEye：Rogue Agent》将会同时在三大家用机上推出。作品会采用主观视点射击为基本，由玩家挑战重重艰巨的任务。

●PS2/XBOX/GC　●EA GAMES　●暂定2004年秋季　●ACT　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eagames.com/

NASCAR 2005: Chase for the Cup

著名赛车系列《NASCAR》最新作《NASCAR 2005：Chase for the Cup》将会预定在今年的秋季推出。赛车改装购买等要素当然不能缺少。在进行过弯时，新作还加入了全新的“威吓”功能，可以挑拨其他车手，令游戏更有乐趣。至于系列的主要部分CARRER MODE中，也增加了不少的新车辆与赛道。

●PS2/XBOX/GC/GBA　●EA GAMES　●暂定2004年5月25日　●ACT　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eagames.com/

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

著名的英文小说《HARRY POTTER》改编游戏的最新作，《Harry Potter and the Prisoner of Azkaban》将在今年同时在PS2、XBOX、GC、GBA四部主机上推出。故事讲述主角HARRY POTTER在魔法学园第三年所发生的事件。暂时所知在PS2版本中，除了主要故事以外，还会加入一些与原作有关的迷你游戏。

●PS2/XBOX/GC/GBA/PS　●EA SPORT　●暂定2004年冬季　●ACT　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eagames.com/

FIFA Soccer 2005

在足球游戏中，与“《WINNING ELEVEN》系列”同样有着大量玩家的“《FIFA》系列”，最新作也会在今年底推出，而且更同时在PS2、XBOX、GC、GBA、PS五部主机上登场。新作当然也会依旧保留系列使用真实球员名字和资料的特点，除此以外还会加入不少新功能。

EA GAMES

Text：义经　　Design：SL

●PS2/XBOX/GC/GBA　●EA GAMES　●暂定2004年7月20日　●ACT　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eagames.com

Catwoman

在即将来临的7月，Warner Bros将会推出以蝙蝠侠漫画中的CATWOMAN为主角的同名电影《CATWOMAN》。同时EA也会推出一个相同题材的动作游戏新作《Catwoman》。故事的剧情将以电影版为蓝本，整个游戏分为23关。最大的特色，就是《Catwoman》采用了较早前推出的《义气》同样以右摇杆进行攻击的系统。

●PS2/XBOX/GC/GBA　●EA GAMES　●暂定2004年冬季　●RPG　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eagames.com

The Lord of the Rings, The Third Age

经典小说名作《The Lord of the Rings（魔戒）》的第三集改编游戏作品《The Lord of the Rings, The Third Age》，也在日前的E3中公布。作品以电影的第二、三集内容为蓝本，创作出一个充满中世纪风格的RPG世界。玩家在游戏中将会使用全新的原创角色，在这个充满惊喜的世界中进行冒险。

●PS2/XBOX　●EA GAMES　●暂定2004年9月　●RAC　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eagames.com

Burnout 3

EA旗下的赛车游戏系列《BURNOUT 3》的消息，在E3上也得到公布。除了画面精细流畅，操作要求严谨等等适合赛车游戏爱好者的元素以外，游戏内还收录了多达40条以上的赛道，约70种的车辆，让玩家可以在公路上随意飞驰。另外，当然还有"《Burnout》系列"不能缺少的精彩撞车镜头。

●XBOX/PS2　●Eidos Interactive　●暂定2004年6月7日　●ACT　●1人玩
●DVD-ROM　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.eidosinteractive.com

ShellShock: Nam '67

以往大多数WAR GAME作品都以二次世界大战为题材的游戏，近年这些游戏题材产生了不少新发展，由Eidos Interactive推出，以越战为题材的第三人称视点战争动作游戏《ShellShock: Nam '67》就是其中之一。在《ShellShock: Nam '67》中，随着玩家的战果剧情也会发生变化，要是能在初期的任务中取得优秀的成绩，还有机会被推荐参与特殊部队，面对全新的任务。

Text：电玩太郎 Design：Kennie

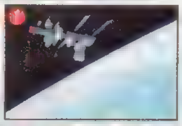
●PS2 ●KONAMI ●1～2人玩 ●ACT＋STG ●DVD-ROM ●预定2004年发售（美版） ●价格未定 ●记忆容量未定
●http：www.konamityo.com/e3_2004/contra ●对应DUALSHOCK 2 8M记忆卡

KONAMI招牌动作射击游戏《CONTRA（魂斗罗）》虽然曾在PS时代有过黑暗期，但是自从在PS2复活后便再次获得游戏迷拥戴，因此厂方才决定开发这个最新作《NEO CONTRA》，本刊之前曾经为大家介绍过，现在终于有最新消息，立即为大家呈上！

新世代魂斗罗
带你进你入另一个异形世界！

开场动画率先看

每一集的《魂斗罗》均与异形生物拉上关系，当然本作也不例外，至于本作的CG开场动画就以一枚太空卫星向地球发射核弹开始，从这段动画中推敲，本作的异形生物可能是因为受到核幅射污染而变成的。



自选武器组合

过去的《魂斗罗》曾经在武器系统上有过多种设计，前期一般是沿途拾取从浮游胶囊中跌出来的武器，然后选择是否拾取应用。后期则是主角有固定武器的多种武器，然后在游戏中自由变更。至于本作则是后者的进化，在开始游戏前有三种不同的武器组合，每一组各有三种武器，第一组是机关枪（MACHINE GUN）、榴弹炮（GRENADE BOMB）、追踪导弹（LOCK-ON MISSILE）。第二组是储力射击（CHARGE SHOT）、传统火球（CLASSIC FIRE BALL）、追踪激光（LOCK-ON LASER）。最后一组是霰弹攻击（SPREAD SHOT）、火焰鞭（FIRE WHIP）、追踪雷电（LOCK-ON THUNDER）。玩家可因应自己的喜好选出合适的组合。

允许玩家选择武器的组合

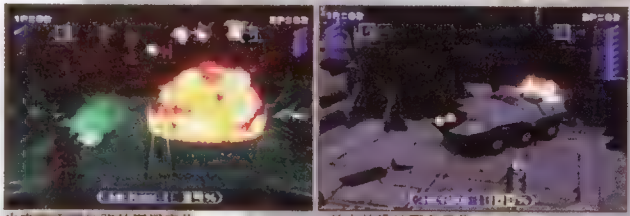
活用自己选择的武器作战

©1987 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

变化丰富的关卡

《魂斗罗》最令人着迷的地方，相信是那多姿多彩且富于变化的关卡设计，前作就有驾驶摩托车作战，本作就变成骑一种像袋鼠的生物，而关卡也会随着实际状况变成前向或横向。除了有强制高速关卡，也有从斜上往下看视点的全方向移动。不停变化的内容令你越玩越想玩！

可以骑像袋鼠的生物高速前进


也有画面深处跑的不同变化　关卡的设计更多元化

变幻莫测的首领角色

首领设计同样是《魂斗罗》的一大卖点，本作继承以往的方向，既有机械型的敌人，也有异形化的生物。单是它们登场时已教你目不暇接，更别说其多姿多彩的攻击方式，总会令你感到难以招架，但同时当你抓住其窍门而成功歼灭对方，满足感就会更大。

机械首领——

此首领出场时是以四只脚支撑身体，之后会放出四个炸弹，但在它颤抖一轮后，却一个翻身变成为机械人。

生物首领——

从外表看起来是一棵巨大的植物，可是当它顶部打开来后，却现出像婴儿的面孔，只是这张面孔一点也不讨人喜欢。

Text：小志幽凉　　Design：Sam

●PSP ●KONAMI ●发售日未定 ●游戏类型未定 ●1人玩
●UMD ●价格未定 ●http://www.konami.com

METAL GEAR ACID

在画面的左上、右上角出现选择的项目。

PSP正式向外界发表，效力厂商的名单中包括有KONAMI，而且还公布了名作《METAL GEAR（潜龙谍影）》的PSP版，游戏暂名为《METAL GEAR ACID》。虽然是手掌机游戏，不过游戏中的画面素质之高却出乎玩家的意料之外。暂时没有太多有关此作的情报，但游戏类型却定义为卡片游戏。从游戏画面中可以发现确认更换武器的游标，还有一些类似卡片的东西可供选择。当然，潜入的要素仍然会被保留下来，玩家可以借此体会手掌机上SNAKE另一番风采。

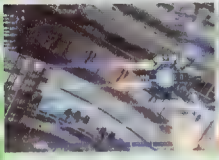
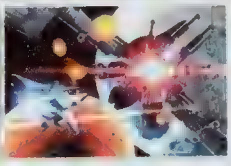
那些卡片究竟有什么用途呢？

●PS2 ●KONAMI ●7月22日发售预定 ●STG
●1至2人玩 ●DVD-ROM ●价格未定 ●http://www.konami.com
●对应周边未定

宇宙巡航机 V

跟《潜龙谍影3：食蛇者》一样是在去年E3上公布的作品，经过长达一年之久的制作期后，游戏终于进入了最终测试阶段，并在今年7月便会正式发售。当然，在本届E3中，该游戏已经可以供参观者试玩了。

沉默多年的射击名作"《宇宙巡航机》系列"，本次的第5作仍然是横向射击游戏，并活用了现今最新的3D绘图技术，除了画面更加漂亮，机体、敌人的真实感更强外，在音效方面也会得以大幅强化。游戏内共有7个版面，提升战斗机能力的方法跟以往一样，以吸取敌机掉下的能量后由玩家来决定强化的项目，而本次跟随机体一同作战的Option会有两种攻击模式，使游戏的战略性得以更充分的发挥。

●PS2 ●KONAMI ●11月发售预定 ●SPT ●1至2人玩
●DVD-ROM ●未定 ●价格未定
●http://www.konami.com ●对应周边未定

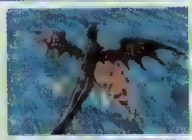
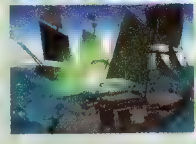
摔角玫瑰

由制作各类摔角游戏而被广为人知的厂商Yuke's，本次跟KONAMI、以及专门制作CG动画的Polygon Magic VSL合作开发了一款以女子摔角为主题的游戏。集合三家厂商之大成，这款游戏不但画面的表现具有震撼力，而且从现在已公开的两位女摔角手——日之本零子和Dixie Clemets的设定也可察觉到游戏的素质。

虽然说是女子摔角，可比赛的激烈度绝对不比男子摔角低，游戏中每位角色都拥有不同的摔角技巧，并且可以组合使用出更为华丽的必杀技来攻击对手。而除了一般的互角战外，游戏中还准备了各种羞辱、挑拨对手的心理战技俩，而角色的神态与动作也将有相应的配合表现，绝对比一般的摔角游戏更为有趣。

●PS2 ●KONAMI ●RPG ●1人玩 ●价格未定
●8月19日发售预定 ●DVD-ROM ●记忆位未定

幻想水浒传 IV

自去年日本游戏展TGS首次公布以来，有关《幻想水浒传IV》的新情报并不是很多，除了游戏的部分角色、游戏舞台和序章故事外，至今为止还没有进一步的消息。由于作品预定在今年夏季推出，所以在E3中便有了更多关于该游戏的情报。

游戏中玩家扮演着"天魁星"身份的主角，以寻找其他107位同伴为隐线，而展开了以壮大的冒险旅程为主题的剧情。在本作中，故事发生在一个全新的舞台，描述主角从平凡的海上骑士团训练生，因一次的巧合而得到了拥有毁灭一国之力的"罚之纹章"，完全把自己的人生之路改变。此作的世界观以"纹章"为主，纹章是一种代表着分布在整个世界各地的力量泉源，而主角取得的"罚之纹章"却是以吸收持有者的生命力来换取巨大的能量，到最后主角是否会因为纹章的魔力而被吞噬呢？

●PS2 ●KONAMI ●2004年8月24日发售预定 ●ACT
●1至2人玩 ●DVD-ROM ●未定 ●价格未定
●http://www.konami.com ●对应周边未定

Shaman King: Power of Spirit

最近在欧美地区，日本动画风潮可谓达到了顶盛时期，不论是经典作品还是最新的动画作品都有一群棒场者，其中《通灵王》便是一套颇具人气之作，本次KONAMI取得了欧美地区的《通灵王》游戏版权，并已宣布将会推出PS2版的动作游戏。虽然这是由日本动画改编的游戏，不过在日本方面却未有推出此作的打算，喜欢这套动画的朋友可能要再耐心等待一段时间了。

说到游戏本身，这是一款以对战形式为主的动作游戏，在3D立体地图上活用各角色独特的灵技跟对手一决高下，各场战斗胜出后，就可使故事发展下去。游戏中的特别之处，就是可以进行3VS.3的乱战，跟NPC的同伴一起使用合作技把对手击倒。

[illegible]

续·我阳的太阳 太阳少年姜波

一款具有崭新创意的要求在阳光下才能进行的冒险式游戏，在前作得到广泛好评的基础上，其续篇作品也将在9月发售。本次虽然一如既往需要吸收太阳光才能进行游戏，除了配备特别制作的感光传感器外，在人物与故事、以及解谜部分都将作出相应的强化。在武器方面，除了前作的太阳轮外，还加入了长剑、长矛、锤子等大量新增的武器，使游戏内容变得更为丰富。

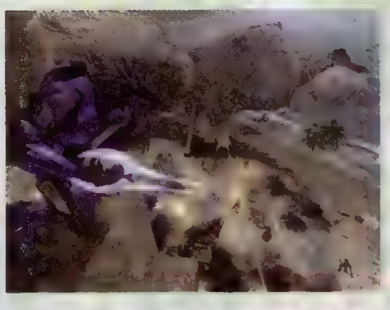
此外在系统方面，本次加入了武器合成要素，通过使用太阳传感器来进行前所未有的"太阳锻冶"，可以预计追加的道具数目会有大幅度增加。

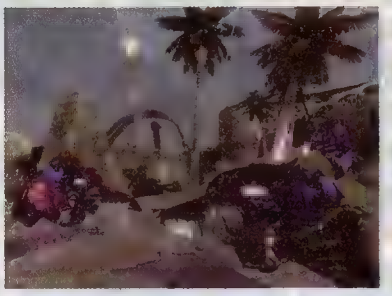
Text：小志幽凉 Design：SL

果然要成功便是要靠经验去累积，今年MICROSOFT不仅参展的游戏数量比往年多，有关XBOX和XBOX LIVE的一连串计划也是焦点所在，尤其是正式发表的新开发环境XNA也非常吸引人。由于MICROSOFT的相关游戏众多，以下会选择其中6款为大家作个简单的介绍。

光环 2

前作全球销量超过200万，本次的续作《光环2》当然是MICROSOFT今年的重头作品之一。不像其他系列游戏，续作的玩法虽然同样是主观射击游戏，不过这次却用上了全新的3D Engine来开发，因此画面的素质将会大幅度地提升。此外，本作的人工智能也有所强化，玩家必须对战略部署深思熟虑后才能顺利完成游戏。





Fable

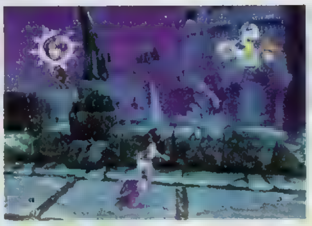
以中世纪为舞台的动作RPG游戏，游戏的最特别之处是可以让玩家自由地选择自己所走的道路，可决定成为万人爱戴的正义使者，或是受世人憎恶的邪恶化身，根据不同的行动与决断，使人物自身的成长产生差异，继而令故事向着不同的方向发展。

Forza Motorsport

以追求真实感为主的赛车游戏。除了通过XBOX LIVE可以跟其他玩家进行对战外，还可以进行车辆的卖买、交换、调整、改造等活动。尤其是在车身的装配上，此作提供了大量的部件可供改造，务求令玩家创作出只属于自己的车种。

Kameo：自然之力

由外国著名厂商Rare开发的动作游戏，游戏的舞台为充满魔法和怪物的不可思议之国。主角控制着公主Kameo，为了从邪恶之王的手上救出3个自然之力的祖先，展开了惊险而刺激之旅。游戏的特别之处是在冒险途中可以随时更换同伴，凭借不同人物的能力来解开一道道的难关。



BC

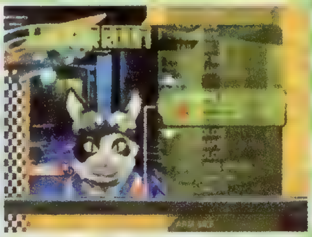
以原始人捕猎恐龙为题材的动作游戏，玩家作为部落中的一名战士，持有着各种石制武器，需要向野生动物、以及比自己的体型庞大好几十倍的恐龙挑战。为了能成功地完成任务，玩家必须跟其他的NPC角色进行合作，而面对不同的野生动物或恐龙前，还要先掌握这些猎物的生活习性，用最有效的方式将其捕获。

Sudeki

一个非常日式的游戏名称，而其内容则是以剑与魔法为主题的动作RPG游戏。主角是一位年轻有为的剑士桃，因为一次的意外而陷入了邪恶的黑暗阴谋中，为了揭开一连串的邪恶阴谋的真相，主角开始了四处游历、寻找同伴之旅。除了玩家控制的桃外，玩家还可通过各种指令吩咐同伴进行各类行动，使用同伴们独特的招术、魔法把邪恶的势力消灭。

布林克斯 2

以操纵时间这种崭新玩法为主的动作游戏《布林克斯》，其中的主角布林克斯也是MICROSOFT第一个创作出来的游戏吉祥物。在本次的续作中，所能使用的操作时间的技巧将会更多，各关出现的难题和敌人也会以全新面貌来表现。此外本次还可使用敌方角色TAM TAM，并由玩家亲自设计布林克斯的模样，可见游戏中的要素比前作多出不少。



新作简介

特别报道 special report

●●● 任天堂

Text：Dr.Game+义经　　Design：MW

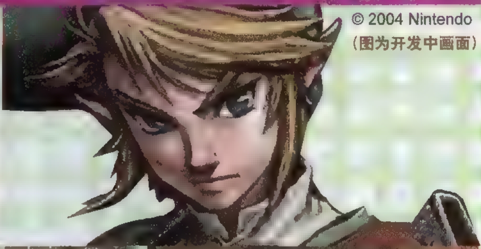
随着任天堂发表了新手掌机NDS，大量有关NDS的游戏如《超级马里奥64×4》、《银河战士2：Hunters》和《超级马里奥兄弟DS》等也相继发表。虽然如此，在家用机GC上也完全不缺乏新作，反而公布了像有青年版林克造型出现的《萨尔达传说》(暂定)等强力的游戏，证明了GC的魅力所在！

●GC　●任天堂　●预定2005年发售　●RPG　●1人用　●专用DVD-ROM　●记忆容量未定
●价格未定(美版游戏)　●http://www.nintendo.co.jp/　●对应周边未定

塞尔达传说(暂定)

这款新的《塞尔达传说》最特别之处，就是摒弃了《梅祖拉的面具》和《风之杖》等系列作品中，主角林克那少年版的形象，而是改为以青年的造型登场！同样游戏画面也以充满写实感的风格取代了原本的卡通色彩，令老玩家感到耳目一新，现在就趁着厂商还未公开系统内容的时候，先为大家介绍一下游戏的画面吧！

长大了的林克的样子很帅呢！



© 2004 Nintendo
(图为开发中画面)

青年版林克登场！

林克正在推动迷宫内的巨石，基本玩法看来与旧作大同小异。

当然也少不了充满个性的敌人！

留意阳光透射进树林的效果，美丽的叫人窒息啊！

以真实造型登场的敌人相貌十分狰狞，叫人望而生畏啊！

骑着马的林克究竟要赶往哪里呢？

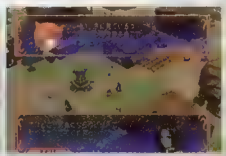
相信在迷宫内取得宝物和打倒巨大的BOSS仍然是游戏的重心。

和骑着野猪的敌人在平原上进行追逐战，充满迫力！

●GC　●NINTENDO　●暂定2005年　●SLG　●1人玩　●GC专用光盘　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.nintendo.co.jp/

火炎之纹章　苍炎之轨迹

任天堂旗下的SLG名作"《火炎之纹章》系列"最新作品《苍炎之轨迹》将于GC上登场。现阶段只公布了少量的人物设定资料。唯一可知的就是主角由以往系列中的贵族身份，变成了佣兵团的剑士。而从人物情报画面中，可发现到类似以往"特技"系统的字眼。另外，还有新加入的"重量"元素，进一步消息就只有等待后续消息公布了。

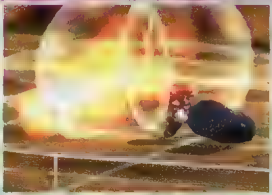


●GC　●NINTENDO　●发售日期未定　●SPT　●1至4人玩　●GC专用光盘　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.nintendo.co.jp/

马里奥网球

与"《火炎之纹章》系列"一样，新一作的《MARIO TENNIS》也将会在GC上登场。与其他MARIO系列竞技游戏差不多，在游戏中玩家可以使用各种"马里奥世界"中的独有特色，使赛事更为紧张刺激。

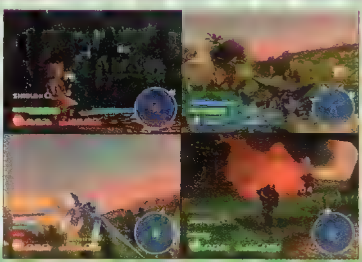
© NINTENDO



●GC　●NINTENDO　●暂定2004年冬季　●STG　●1至4人玩　●GC专用光盘　●记忆容量未定　●价格未定　●http://www.nintendo.co.jp/

STAR FOX

NINTENDO立体射击的第一作"《STAR FOX》系列"，其最新作将会在GC上登场。除了系列以往的各种元素以外，新作中还会加入4人对战的新模式！



© NINTENDO

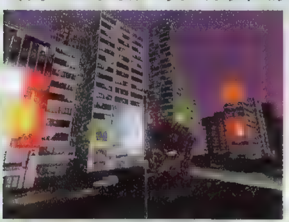
ACTIVISION 拥有多个美国英雄漫画的游戏制作权，其中包括《蜘蛛侠》、《X-MEN》及《史莱克 2》，再加上配合电影版而推出，可以做到无论游戏或是电影双赢的效果。此外著名的第一人称射击游戏《DOOM 3》的 XBOX 版也在本次的 E3 中展出，相信可以吸引大量的游戏迷留意。

●全机种 ●ACTIVISION ●发售日未定 ●ACT ●1人玩
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.activision.com ●对应周边未定

蜘蛛人 2
警恶惩奸大英雄——蜘蛛侠再临！

以即将在年底推出的《蜘蛛人 2》的电影故事为蓝本的游戏。游戏内容忠于电影的基本剧情，当然还会加入一些原创的情节，比如击倒一些小喽罗等。玩家在游戏中将会再次扮演蜘蛛人，在纽约市内暗中保护市民。本作中恐怖的反面角色章鱼医生便是蜘蛛人的主要对手，此外，蜘蛛人还要面对纽约市中每个角落里的罪行，他要不断地在城市中穿梭，将所有的坏人击倒！

蜘蛛人的动作更为流畅！


在黑夜中保护纽约的市民。

本作的画面将大幅度提升，蜘蛛人的服装也做得相当细致，尤其是连网状纹的凹凸感都能分辨出来。至于动作方面，整体上基于前作的系统，例如 COMBO 系统及蜘蛛侠的攀爬动作都十分忠于原著。另外，该游戏将会全机种制霸，包括新手掌机PSP！假如你是蜘蛛人迷，就一定要留意了。

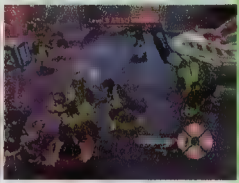
蜘蛛人的招牌动作 Air Juggles！

●XBOX/PS2/GC ●ACTIVISION ●2004 年夏季 ●ARPG ●1至 2 人玩
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.activision.com ●对应周边未定

X-Men Legends
X-MEN 首次以动作 RPG 形式出现！

人物设定以漫画为蓝本。

3D 的背景再配合卡通渲染的角色。


可以双人进行游戏。

在美国及海外地区均大受欢迎的 Marvel 漫画作品《X-Men》，将会首次以 ARPG 形式在游戏中登场！角色方面，如 X 教授、狼人、暴风女神等都会悉数出现。在本作中，反面角色 Brotherhood of Evil Mutants 将出来大搞破坏，因此 X 教授决定派出 X-Men 去粉碎 Brotherhood 的野心。

在角色方面，X-Men 的设定都会还原漫画中的设定，对于喜欢漫画的朋友来说，将会更有亲切感。至于游戏画面，角色们都会以卡通渲染技术来显示，再结合 3D 立体背景，使角色的动作更为突出，而且本游戏的动作成份也相当高，可以在游戏中感受到强烈的爽快感。此外游戏还可以双打，与亲朋好友同时操控着 2 个角色进行游戏，合作起来更有趣味。

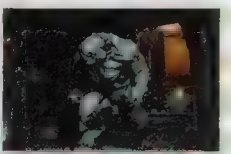
动作成分相当高。

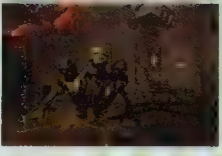
Doom 3
经典主观视点射击游戏在 XBOX 上登场！

怪物们的体型相当庞大。

著名的主观视点射击游戏《Doom》，相信对于电脑游戏迷来说已是耳熟能详的了。自从1993年推出之后，一直领导主观视点射击游戏的发展。而随着画面不断地提升，怪兽的真实感更为强烈，而系列的最新作《Doom3》将会在 Xbox 上推出，相信这样可以使更多玩家接触到这部经典之作。

怪兽的恐怖感更强！





在本作中，角色的移动速度减慢，怪兽们的速度也相对慢了一点，没有了前作的 Run & Gun 风格。不过这并不代表刺激感有所下降，因为玩家不要想着可以逃走，而必须利用手上的武器将一群怪兽全部杀死才行。在本次 E3 中，厂商公布了大量怪兽的设定，部分怪兽体型相当庞大，压迫感十足，相信可以带给 FANS 全新的感觉。

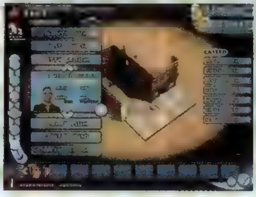
●XBOX/PS2/GC ●ACTIVISION ●发售日未定 ●SLG ●1人玩
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.activision.com ●对应周边未定

The Movies
创建你心目中的好莱坞吧！

演员的私人问题都需要了解。

从游戏的名称中就可以看出游戏与电影之间的关系吧！玩家将要扮演一位电影大亨，领导着从 1900 年创办的好莱坞电影城直至现代。大到你将要考虑如果使用资金去拍摄电影，小至电影中的拍摄角度都要一一兼顾。

游戏的玩法与另一款著名游戏《The Sims》（模拟人生）差不多，不过本次玩家主要考虑如何搭建布景场地、以及各个电影的场地安排等，甚至连演员的私生活，如酗酒问题与体重等都要有充份的掌握，以统一全球电影业为最终目标！


布景如何搭建呢？

ACCLAIM

Text：义经 Design：MW

● PS2/XBOX ● ACCLAIM ●暂定 2004 年 7 月 5 日 ● ACT
● 1 人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
● http://www.acclaim.com/

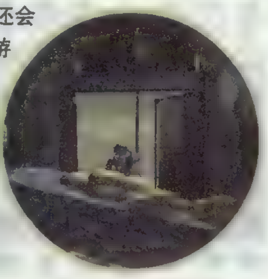
精锐战斗：二战伞兵

ACCLAIM 旗下以第二次世界大战为背景的新作，玩家要以一名士兵的身份，在欧陆战线上与轴心国对抗。游戏的故事由盟军登陆诺曼第开始，纵横欧洲各地，执行的任务合共多达40余个。根据任务的内容不同，在任务中最多还会出现3名NPC支援玩家。游戏以第三人称视点进行，每次出动最多只可携带3种武器，玩家需要随着作战内容的变化而进行适当的战术变更。

Panzer

King Tiger

Tiger I



© Acclaim

● PS2/XBOX ● ACCLAIM ●暂定 2004 年秋季 ● RAC
● 1 人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
● http://www.acclaim.com/

Juiced

除了战争模拟游戏以外，赛车游戏在欧美游戏市场上也可说是另一大类受注目的游戏类型，ACCLAIM在本次的E3展上还公布了一款名为《Juiced》的赛车游戏。与目前大多数的同类作品一样，在《Juiced》中玩家可以替自己的爱车随意改装，至于游戏本身的风格则较接近街机作品。赛道的环境与车辆本身也会随着碰撞而出现损伤，比“《GT》系列”更加具有真实感。

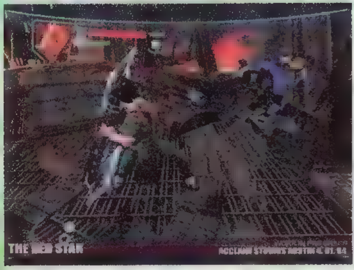
© Acclaim

● PS2/XBOX ● ACCLAIM ●暂定 2004 年 8 月 6 日 ● ACT
● 1 至 2 人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
● http://www.acclaim.com/

红星

© Acclaim

近年来很少出现的纯动作类游戏将会在ACCLAIM旗下再度登场！《The Red Star（红星）》是一款纯动作类游戏，开始时，玩家可以在3个各具特点的角色中选择其一进行游戏，运用远近距离的武器，来对付处于不同位置上的敌人。此外该游戏还有支持双打，可以让玩家与朋友一同分享游戏的乐趣。

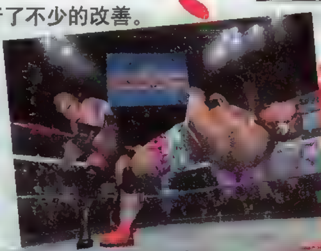
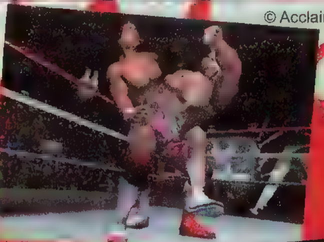


● PS2/XBOX ● ACCLAIM ●暂定 2004 年 6 月 22 日 ● ACT
● 1 至 2 人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
● http://www.acclaim.com/

摊牌：摔角传说

近年来的摔角游戏日渐增加，ACCLAIM也在本次的E3中公布了一款即将推出的摔角新作——《摊牌：摔角传说》。游戏中登场的摔角手多达70名以上，各具不同的摔角技术风格，并可以使用不同类型的招式。当然，游戏中还有大量的赛事模式可供玩家选择，与同系列的旧作相比，系统还进行了不少的改善。

© Acclaim

罗迪克历代记：逃出屠杀绝地

主观立体射击动作游戏，在欧美游戏市场中占有相当大的比重。在今年VU GAMES的作品中，也公布了一款此类型的游戏，该游戏名为《The Chronicles of Riddick：Escape From Butcher Bay》。故事讲述主人公罗迪克的一次逃狱行动。逃亡过程中将会遇上种种麻烦，包括对付守卫、其他囚犯、机械人，甚至凶恶的生物。

© VU GAMES

寒冷冬季

●PS2/XBOX ●VU GAMES ●暂定2004年10月12日 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●美版游戏 ●http://www.vugames.com/

与《The Chronicles of Riddick：Escape From Butcher Bay》一同公布的还有另一款主观立体动作游戏《COLD WINTER》。游戏以50年代的香港为背景，分为前后15话，每话都会以达成不同的条件为目标。游戏过程中，玩家必须活用各种道具与武器，另外还能有机会与NPC一同合作达成任务呢！

格斗俱乐部

●PS2/XBOX ●VU GAMES ●暂定2004年10月18日 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●美版游戏 ●http://www.vugames.com/

由1999年推出的同名电影所改编而成的动作游戏《FIGHT CLUB》，将于今年10月推出，游戏保留了原作中充满真实感的格斗场面，当然大量的登场角色与原作出现过的场景也会再次在游戏中被重现出来。

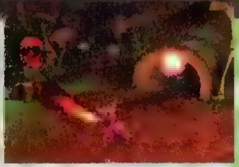
半条命2

著名的主观射击游戏“《HALF-LIFE》系列”的续作，《半条命 2》终于正式公布预定在家用机上推出。前作《半条命》利用了专用的立体引擎，制作出可让玩家与其他人互相合作进行挑战的任务，成为游戏迷的焦点。不过新作暂时还没有公布有关的对战模式的内容。

斯派罗：英雄之尾

●GC/PS2/XBOX ●VU GAMES ●暂定2004年冬季 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●美版游戏 ●http://www.vugames.com/

小火龙斯派罗又再登场了！全新的斯派罗系列作品将会同时于今年冬季在GC、PS2和XBOX三部主机上推出。为了阻止邪恶的魔龙RED称霸世界的野心，小火龙斯派罗再度展开全新的旅程。与前作一样，《斯派罗：英雄之尾》也将会加入丰富的动作与冒险元素，而小火龙斯派罗的实力也会比前作更为厉害。

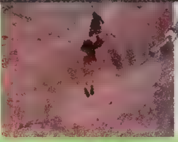
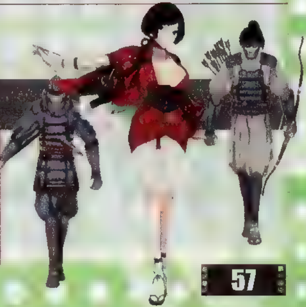


《红忍：最终荣誉》

© VU GAMES

●PS2/XBOX ●VU GAMES ●暂定2004年10月19日 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●美版游戏 ●http://www.vugames.com/

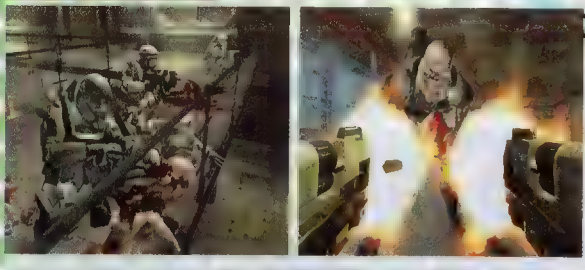
这是一款以爽快的攻击，配合华丽的动作，并以忍者为题材的游戏。游戏中除了可以像《忍者外传》中的龙隼那样沿着墙壁行走外，还可以看准机会，使出有如《天诛》中“一击必杀”效果的强力攻击。另外在游戏中还可以使用各种道具，以便在不同的环境下进行隐秘的活动。

● PS2/XBOX ● MIDWAY ● 暂定2004年冬季 ● ACT
● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定
● http://www.midway.com/

基地51

由MIDWAY所推出的街机作品最新作《AREA 51（基地51）》，将于今年移植至家用机PS2与XBOX上，游戏的内容除了包括原作的《AREA 51》以外，还会加入修定版的《AREA 51：SITE 4》。玩家将扮演一名特殊部队中的有害物质处理专家，带领部队到充满未知敌人的"AREA 51"进行调查，此过程中要一边救回被困的研究人员与军人，一边将来袭的敌人击退。游戏中当然也不能缺少种类丰富的武器供玩家选择。

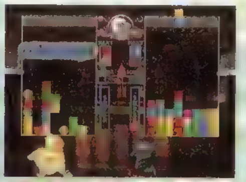


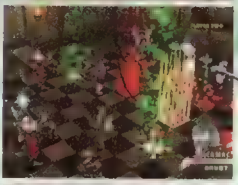
© MIDWAY

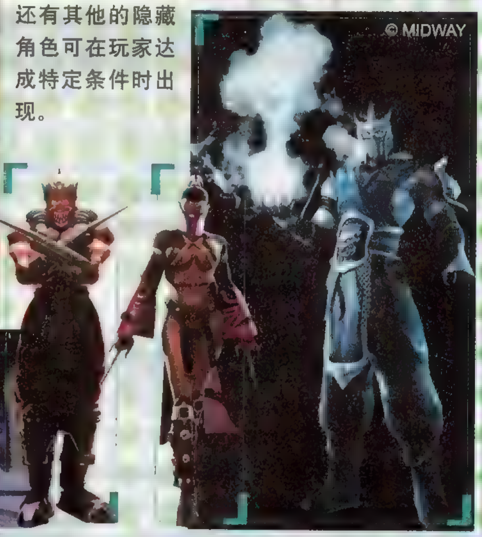
● PS2/XBOX ● MIDWAY ● 暂定2004年冬季 ● ACT
● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定
● http://www.midway.com/

龙争虎斗：诡计

以打架打到血肉模糊而广为人知的格斗游戏"《龙争虎斗》系列"，将会在PS2和XBOX上再度推出最新作《MORTAL COMBAT：DECEPTION》。除了格斗部分以外，还加入了不少的迷你游戏，使玩家可以在紧张的游戏之余轻松一下。暂时公布的登场人物虽然只有12名，不过相信还有其他的隐藏角色可在玩家达成特定条件时出现。





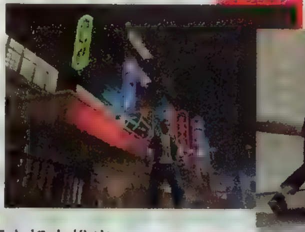


© MIDWAY

● GC/PS2/XBOX ● MIDWAY ● 暂定2005年 ● ACT
● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定
● http://www.midway.com/

NARC

除了主观视点的动作游戏以外，这次公布的作品中，还包括了一款第三人称视点的动作游戏——《NARC》。作品改编自同名的街机作品，游戏最大的特色就是不但可以打败敌人，还可以将对方逮捕。另外除了主线故事，途中还有不少任务可让玩家随时挑战。游戏中的角色配音，还会由好莱坞的演员负责进行。游戏将预定于2005年在GC、PS2与XBOX三部主机上推出。



© MIDWAY

● GC/PS2/XBOX ● SAMMY STUDIOS ● 暂定2004年冬季
● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定
● 价格未定 ● http://www.sammystudios.com/games/

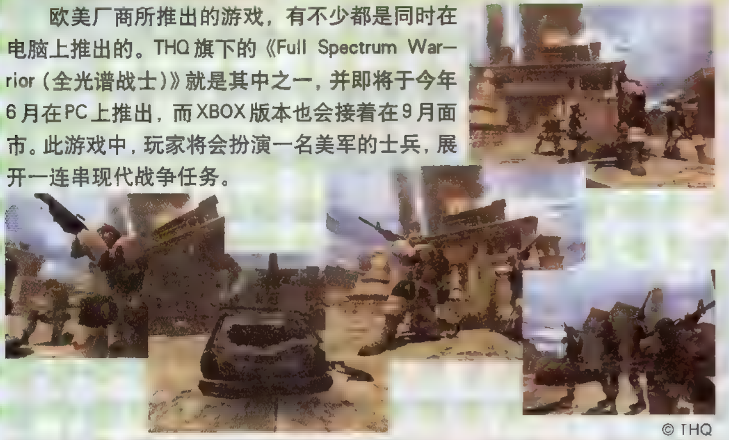
钢铁凤凰

© SAMMY STUDIOS

自从XBOX LIVE推出后，不少厂商都利用其强大的机能，推出了多款游戏大作。其中SAMMY STUDIOS也不甘后人，在今年的E3中，公布了一款适用于XBOX LIVE的作品《Iron Phoenix（钢铁凤凰）》。除了对应目前不少XBOX LIVE游戏的对话功能以外，《Iron Phoenix》还可以同时让16名玩家一起进行游戏。此外，游戏所收录的登场角色也各具不同风格。

全光谱战士

欧美厂商所推出的游戏，有不少都是同时在电脑上推出的。THQ 旗下的《Full Spectrum Warrior（全光谱战士）》就是其中之一，并即将于今年6月在PC上推出，而XBOX版本也会接着在9月面市。此游戏中，玩家将会扮演一名美军的士兵，展开一连串现代战争任务。

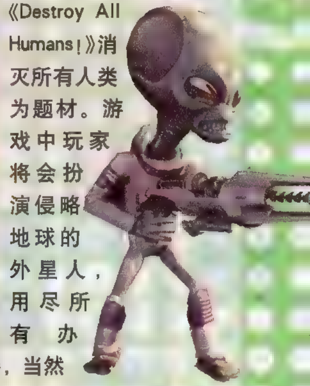


© THQ

●PS2/XBOX ●UBISOFT ●暂定2005年春季 ●ACT
●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.ubi.com/

Destroy All Humans!

欧美游戏不时也会采用出人意表的题材，本次介绍的作品也毫不例外，以《Destroy All Humans!》消灭所有人类为题材。游戏中玩家将会扮演侵略地球的外星人，用尽所有办法，将地球上的人类消灭。飞碟与种种先进的兵器，当然也不会错过。

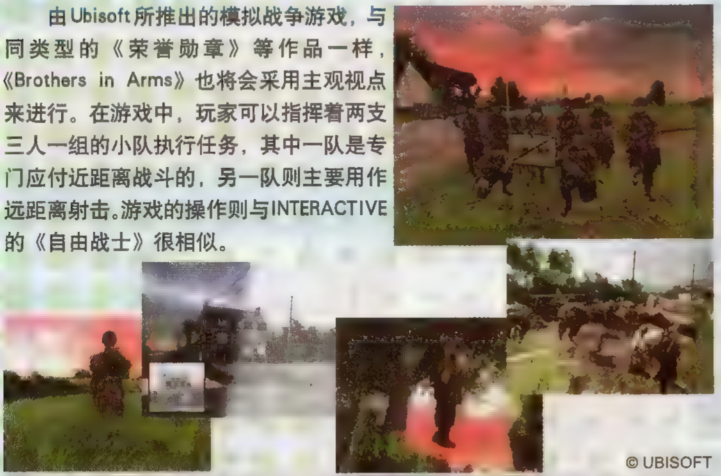


© THQ

●PS2/GC ●UBISOFT ●暂定2004年7月15日 ●ACT
●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.ubi.com/

Brothers in Arms

由Ubisoft所推出的模拟战争游戏，与同类型的《荣誉勋章》等作品一样，《Brothers in Arms》也将会采用主观视点来进行。在游戏中，玩家可以指挥着两支三人一组的小队执行任务，其中一队是专门应付近距离战斗的，另一队则主要用作远距离射击。游戏的操作则与INTERACTIVE的《自由战士》很相似。

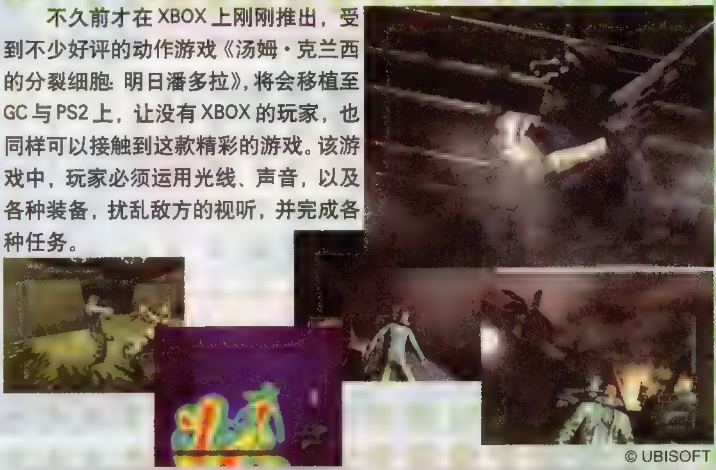


© UBISOFT

●XBOX/PS2/GC ●UBISOFT ●暂定2004年秋季 ●ACT
●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.ubi.com/

汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

不久前才在XBOX上刚刚推出，受到不少好评的动作游戏《汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉》，将会移植至GC与PS2上，让没有XBOX的玩家，也同样可以接触到这款精彩的游戏。该游戏中，玩家必须运用光线、声音，以及各种装备，扰乱敌方的视听，并完成各种任务。



© UBISOFT

●XBOX/PS2 ●UBISOFT ●暂定2004年冬季 ●ACT
●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.ubi.com/

汤姆·克兰西的幽灵行动2

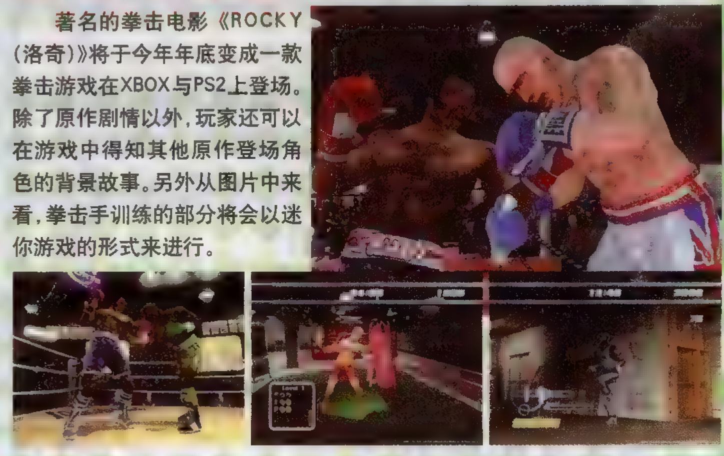
战争类游戏的名作《Ghost Recon（幽灵行动）》最新一作将会于今年秋季在各家用机上登场。与以往的系列作品一样，《Ghost Recon 2》中，每项任务都设有多个作战目的，内容也比同类作品更为丰富。新作将以亚洲为舞台，当中还会出现许多令人熟悉的军队。

© UBISOFT

洛奇：传说

© UBISOFT

著名的拳击电影《ROCKY（洛奇）》将于今年年底变成一款拳击游戏在XBOX与PS2上登场。除了原作剧情以外，玩家还可以在游戏中得知其他原作登场角色的背景故事。另外从图片中来看，拳击手训练的部分将会以迷你游戏的形式来进行。



©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission the used of real player names and likenesses is authonsed by FIFPro and is member associations Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo ©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers cars names brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners All rights reserved ©2003 GENKI©2003 KOEI Co Ltd ©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC All rights reserved ©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED

TOP 10 游戏龙虎榜

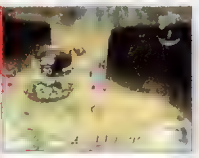
[illegible]

劲GAME人气榜 TOP 10

人气榜方面，分别在PS2及XBOX上推出的新作《狙魔人》及《荒野大镖客》，都获得了不少读者的支持。当中《狙魔人》因为改编自知名电影而占据了人气榜的首位。至于《荒野大镖客》则不敌GC大作《PIKMIN 2》处于第3位。

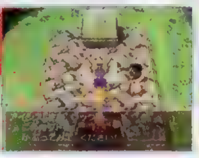
NO.1 狙魔人 凡·海尔星
PS2/XBOX/Vivendi Universal/美版游戏/ACT/49.99美元
前回 新 | 本 354 | 累 354

NO.2 PIKMIN 2
GC/任天堂/4月29日/ACT/5800日元
前回 1 | 本 314 | 累 912

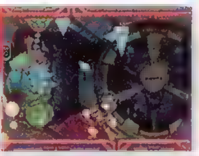


NO.3 荒野大镖客
PS2/XBOX/Rockstar Games/美版游戏/STG/49.99美元
前回 新 | 本 306 | 累 306

NO.4 DRAGON QUEST V ~天空之新娘~
PS2/SQUARE ENIX/3月25日/RPG/7800日元
前回 2 | 本 285 | 累 2488



NO.5 洛克人 ZERO3
GBA/CAPCOM/4月23日/ACT/4800日元
前回 3 | 本 257 | 累 1166



No.	前回	游戏	资料	本	累
NO.6	4	猩红之泪	PS2/CAPCOM/4月22日/ARPG/6800日元	244	970
NO.7	5	红之海2 Crimson Sea	PS2/KOEI/4月15日/ACT/1~2人玩/6800日元	223	1352
NO.8	6	九怨 ~kuon~	PS2/FROM SOFTWARE/四月1日/ACT/价格未定	194	1742
NO.9	7	真·三国无双3~EMPIRES~	PS2/KOEI/3月18日发售/ACT/4280日元	153	2360
NO.10	8	鬼武者3	PS2/CAPCOM/2月26日/AVG/6980日元	132	3609

上周日本销量榜 TOP 10

在日本游戏销量方面，有大量新作上榜，当中以日本赛马为舞台的《德比赛马 04》最受欢迎，一推出就有超过30万的销量。其次是相当热血另类的摔角游戏《筋肉人》，GBA方面的《洛克人 ZERO3》及《马里奥高尔夫 GBA TOUR》分别排在第4及第8位。

NO.1 德比赛马 04
PS2/ParityBit/4月22日/SLG/6800日元
前回 新 | 本 305973 | 累 305973

No.	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	筋肉人GENERATION	PS2/BANDAI/4月22日/SPT/6800日元	75311	75311
NO.3	1	星之卡比 镜之大迷宫	GBA/任天堂/4月15日/ACT/4800日元	49589	225814
NO.4	新	洛克人 ZERO3	GBA/CAPCOM/4月23日/ACT/4800日元	44330	44330
NO.5	新	猩红之泪	PS2/CAPCOM/4月22日/ARPG/6800日元	32354	32354
NO.6	2	DRAGON QUEST V ~天空之新娘~	PS2/SQUARE ENIX/3月25日/RPG/7800日元	31095	1474088
NO.7	3	口袋妖怪 火红/叶绿	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	29698	1937998
NO.8	新	马里奥高尔夫 GBA TOUR	GBA/任天堂/4月22日/SPT/4800日元	28581	28581
NO.9	新	[illegible]	PS2/IDEA FACTORY/4月22日/SLG/6800日元	27011	27011
NO.10	6	FAMICOM SUPERMARIO SERIES	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	19386	443955

[illegible] TOP 10

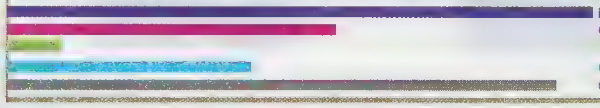
[illegible]

NO.1 PIKMIN 2
GC/任天堂/4月29日/ACT/5800日元
前回 新 | 本 161930 | 累 161930

No.	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	1	德比赛马 04	PS2/ParityBit/4月22日/SLG/6800日元	91519	397492
NO.3	新	[illegible]	GBA/TOMY/4月29日/ACT/4980日元	70027	70027
NO.4	3	星之卡比 镜之大迷宫	GBA/任天堂/4月15日/ACT/4800日元	49765	275579
NO.5	7	口袋妖怪 火红/叶绿	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	43406	1981404
NO.6	2	筋肉人GENERATION	PS2/BANDAI/4月22日/SPT/6800日元	29563	104874
NO.7	6	DRAGON QUEST V ~天空之新娘~	PS2/SQUARE ENIX/3月25日/RPG/7800日元	29698	1499585
NO.8	4	洛克人 ZERO3	GBA/CAPCOM/4月23日/ACT/4800日元	22355	66685
NO.9	8	马里奥高尔夫 GBA TOUR	GBA/任天堂/4月22日/SPT/4800日元	21899	465854
NO.10	新	[illegible] FREAK	PS2/NAMCO/4月28日/ETC/4800日元	18779	18779

日本主机销量榜

[illegible]



游戏时刻表

Hit 期待度高　超人气 期待度极高

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

5月

27日	□SEGA AGES 2500 SERIES OUT RUN(RAC)	3D AGES	2625日元
27日	□BEAST SAPP(ETC)	ARUZE	价格未定
27日	□转生学园 幻苍录(SLG)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	7140日元
27日	□PRINCESS HOILDAY~转倒苹果亭千夜一夜~(AVG)	ALSHEMIST	7140日元
27日	□胜负师传说 哲也 DIGEST(TAB)	ATHENA	6090日元
27日	□超级机械人大战MX(SLG) 超人气	BANPRESTO	8379日元
27日	□KELLY SLATERS PRO SURFER(SPT)	CAPCOM	3990日元
27日	□TIONK HAWKS PRO SKATER 2003(SPT)	CAPCOM	3990日元
27日	□MAT HOFFMANN PRO BMX 2003(RAC)	CAPCOM	3990日元
27日	□PANZER FRONT Aust.B(ACT)	ENTER BRAIN	8190日元
27日	□玛娜新工作室 ETERNAL MANA(RPG)	GUST	7140日元
27日	□玛娜新工作室 ETERNAL MANA PREMIUM BOX(RPG)	GUST	10290日元
27日	□BLOODY ROAR 4(FIG)	HUSDON	7140日元
27日	□Lose Aya Sophia(AVG)	IDEAFACTORY	7140日元
27日	□Lose Aya Sophra 初回限定版(AVG)	IDEAFACTORY	9240日元
27日	□三洋PACHINKO PARDICE10 ~源先生归来!~(ETC)	IREM	5040日元
27日	□COLORFUL BOX-To Love-(ETC)	KID	7140日元
27日	□COLORFUL BOX-To Love-初回限定版(ETC)	KID	9240日元
27日	□最强银星将棋4(TAB)	MAGNOLIA	2940日元
27日	□实战PACHISURO 必胜法!北斗之拳(ETC)	SAMMY	3990日元
27日	□实战PACHISURO 必胜法!北斗之拳(初回限定版)(ETC)	SAMMY	6279日元
27日	□MLB2004(ETC)	SCE	6090日元
27日	□VIB-RIPPLE(PUZ)	SCE	价格未定
27日	□WRC3(RAC)	SPIKE	7140日元
27日	□吉野家(ACT)	SUCCESS	3990日元
27日	□电车DE GO! FINAL(SLG)	TAITO	7140日元
27日	□麻雀霸王 真剑胜负(TAB)	每日COMMUNICATION	2940日元
27日	□BEAST SAPP(ACT)	日本AMUSEMENT放送	5040日元
31日	□Train Simulator 九州新干线(SLG)	JIHAN 九州商事	5714日元
未定	□FOOTBALL KINGDOM TRIANGLE EDITION(SPT)	NAMCO	4179日元

6月

3日	□信长战记(SLG)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6279日元
3日	□SPAWN 运命之锁(ACT)	NAMCO	7140日元
3日	□SuperLite 2000 ADVENTURE 代替您的回忆~Memories Off~(AVG)	SUCCESS	2100日元
10日	□放学后的LOVE BEAT(AVG)	D3 PUBLISHER	5040日元
10日	□刹魂消防队(ACT)	IREM	7140日元
10日	□WINNING POST 5 KOEI The Best(SLG)	KOEI	价格未定
10日	□三国志8 POEI The Best(SLG)	KOEI	价格未定
10日	□三国志战记2 KOEI The Best(SLG)	KOEI	价格未定
10日	□提督之决断4 KOEI The Best(SLG)	KOEI	价格未定
10日	□信长之野望 苍天录 KOEI The Best(SLG)	KOEI	价格未定
10日	□ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING(ACT)	KONAMI	6090日元
10日	□ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING 初回限定版(ACT)	KONAMI	价格未定
17日	□ESPGALUDA(STG)	ARIKA	7140日元
17日	□SLOTTER UP CORE 3 !(ETC)	DORASU	价格未定
17日	□PIZZICATO POLKA-缘锁現夜-(AVG)	KIDS	7140日元
17日	□十二国记-赫赫王道 红绿羽化-(RPG)	KONAMI	7140日元
17日	□十二国记-红蓮之标 黄尘之路-(KONAMI THE BEST)(AVG)	KONAMI	2940日元
17日	□FROGGER RESURE(ACT)	KONAMI	6090日元
17日	□SILENT HILL4 THE ROOM(AVG) 超人气	KONAMI	7329日元
17日	□GUN SLINGER GIRL Vol.2(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
17日	□DearS(AVG)	MEDIA WORK	7140日元
17日	□DearS 初回限定版(AVG)	MEDIA WORK	8190日元
24日	□BOKAPON DX-世界只有我-(ACT)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6279日元
24日	□神魂合体!GODANNAR(ACT)	BANDAI	7140日元
24日	□3年B组金八先生 站在传说的树下!(AVG)	CHUNSOFT	7140日元
24日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.53 THE CAMERA 小子(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
24日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.54 THE 大餐桶(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
24日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.55 THE CAT FIGHT 女猫传说(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
24日	□NEED FOR SPEED UNDER GROUND 1 June(EA BEST HITS)(RAC)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
24日	□Memories Off~从今以后~(AVG)	KID	7140日元
24日	□Memories Off~从今以后~(初回限定版)(AVG)	KID	9240日元
24日	□FISH EYES 3 记忆碎片们 Best Collection(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
24日	□XENOSAGA EPISODE II ~善恶之彼岸~(RPG)	NAMCO	7140日元
24日	□XENOSAGA EPISODE II ~善恶之彼岸~限定版(RPG) Hit	NAMCO	18690日元
24日	□3LDK~变得幸福吧~(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
24日	□3LDK~变得幸福吧~(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
24日	□VAMPLE PANIC(ACT)	SAMMY	7140日元
24日	□VAMPLE PANIC 初回限定版(ACT)	SAMMY	价格未定
24日	□EyeToy HURIHURI DANCE 天国(ETC)	SCE	4725日元
24日	□EyeToy HURIHURI DANCE 天国 EyeToy同捆版(ETC)	SCE	7329日元
24日	□J.LEAGUE 创造职业球会!04(AVG)	SEGA	7140日元
24日	□侍魂零(FTG)	SNK PLAYMORE	价格未定
24日	□摇摆爱幸球一直线(SPT)	SUCCESS	6090日元
26日	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
未定	□最强银星围棋5(TAB)	MAGNOLIA	6090日元

7月

1日	□铁人28号(ACT)	BANDAI	7140日元
1日	□SILENT HILL3 KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
1日	□FOGGER KONAMI 殿堂COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
1日	□冒险时代活剧 佐佐卫门 KONAMI 殿堂COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
1日	□SMASH COAT PRO TOURNAMENT(SPT)	NAMCO	7140日元
1日	□F-FANATIC~(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
1日	□F-FANATIC~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
1日	□CHOTHA MEGA STADIUM~马里大战~(ACT)	SCE	6090日元
1日	□机神咆吼 DEMON BRAND(SLG)	角川书店	8190日元
1日	□机神咆吼 DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	10290日元
8日	□激代官2 妄想传 GLOBAL THE BEST(ACT)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	价格未定
8日	□COROKKE!解救面包王的危机!(ACT)	KONAMI	7140日元
8日	□古娜狼~爆走!NITRO CART~(RAC)	KONAMI	6090日元
8日	□铁拳浪子~燃烧至真白吧!~KONAMI THE BEST(SPT)	KONAMI	2940日元
8日	□恐怖新闻[平成版]怪奇!心灵FILE~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
8日	□鬼太郎 异闻妖怪奇谭~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
8日	□侦探学园Q 奇岩馆的杀意~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
8日	□DEAR BOYS Fast Break! KONAMI 殿堂COLLECTION(AVG)	KONAMI	1890日元
8日	□SuperLite 2000 ADVENTURE 此花PACK~3个事件簿~(AVG)	SUCCESS	2100日元
15日	□光荣在您手2004~甲子园的鼓动~ARTDINK BEST CHOICE(RPG)	ARTDINK	价格未定
15日	□DIGITAL DEVIL SAGA AVATER TUNER(RPG)	ATLUS	7329日元
15日	□胜负师传说 哲也 玄人最上决战(ATHENA BEST COLLECTION Vol.1)(TAB)	ATHENA	3150日元
15日	□实况POWERFUL 职业棒球11(SPT)	KONAMI	7329日元
15日	□EYE' S TOY SPORT(暂称)(ETC)	KONAMI	2940日元
15日	□学园HEAVEN BOY' S LOVE SCRAMBLE!15岁以上对象版(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7140日元
15日	□鱼的7种水和传说的主人(ACT)	SCE	价格未定
22日	□STREET FIGHTERS III THIRD STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE(FIG)	CAPCOM	3990日元
22日	□STREET FIGHTERS III THIRD STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE 限定版(FIG)	CAPCOM	9240日元
22日	□FULL HOUSE KILL(AVG)	CAPCOM	7140日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.56 THE SURVIVAL GAME(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.57 THE 职业棒球2004(SPT)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.58 THE 外科医(ETC)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□TRUE LOVE STORY Summer Days, and Yet... ab! COLLECTION(AVG)	ENTERBRAIN	价格未定
22日	□天诛 红(ACT)	FROMSOFTWARE	7140日元
22日	□新次元觉醒 NE VERLAND 战记ZERO(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
22日	□GRADIUS V(STG) Hit	KONAMI	7329日元
22日	□侏罗纪 SIMULATION JURASSIC PARK(KONAMI THE BEST)(SLG)	KONAMI	2940日元
22日	□围棋4 VALUE 2000 SERIES(TAB)	MAGNOLIA	2100日元
22日	□将棋4 VALUE 2000 SERIES(TAB)	MAGNOLIA	2100日元
22日	□太鼓之达人 大集合!祭典!第四代(ETC)	NAMCO	4725日元
22日	□太鼓之达人 大集合!祭典!第四代 连专用控制器(ETC)	NAMCO	7329日元
22日	□I LOVE BASEBALL 给予喜爱职业棒球的人们(SPT)	SAMMY	7140日元
22日	□michigan(AVG)	SPIKE	价格未定
22日	□TAITO SHOOTING COLLECTION Vol.1 STRIKER1945 I & II(STG)	TAITO	6090日元
22日	□BEST PRICE MissingBlue(AVG)	TONKIN HOUSE	2940日元
29日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.14 ALIEN SYNDROME(STG)	3D AGES	2625日元
29日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.15 DecAthlete Collection(SPT)	3D AGES	2625日元
29日	□THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不思议迷宫(ARPG)	ARIKA	7329日元
29日	□ONE PIECE LAND LAND! ROUND THE LAND!(ACT)	BANDAI	价格未定
29日	□DIGIMON BATTLE CHRONICLE(SLG)	BANDAI	7140日元
29日	□ROCKMAN X COMMAND MISSION(RPG)	CAPCOM	价格未定
29日	□阳光下的林木小径~在特写变化的季节中~(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
29日	□阳光下的林木小径~在特写变化的季节中~初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
29日	□解决!OSABAKINA(AVG)	KID	价格未定
29日	□游戏王 CAPSULE MONSTER COLOSSEUM(SLG)	KONAMI	价格未定
29日	□游戏王DUEL MONSTERS II 黑暗界的记忆(KONAMI 殿堂COLLECTION)(TAB)	KONAMI	价格未定
29日	□东京魔人学园外法帖血风录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
29日	□东京魔人学园外法帖血风录(初回限定版)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	10479日元
29日	□FRIENDS~青春光辉~(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7200日元
29日	□PATISSIER 的小屋~初恋是草 味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
29日	□PATISSIER 的小屋~初恋是草 味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
29日	□GUILTY GEAR ISUKA(FIG)	SAMMY	7140日元
29日	□DJbox(ETC)	SCE	价格未定
29日	□VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION~JUDGMENT SIX 的野心~(ACT)	SEGA	7140日元
29日	□美少女 Promised Summer(AVG)	SUCCESS	7140日元
29日	□电车DE GO! PROFESSENTIAL 2 TAITO BEST(SLG)	TAITO	价格未定
29日	□式神之城 TAITO BEST(STG)	TAITO	价格未定
29日	□白中探检部 TAITO BEST(AVG)	TAITO	价格未定
未定	□RUNE PRINESS(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定

8月

5日	□流行神 警视厅怪异事件FILE(AVG)	日本一SOFTWARE	6090日元
5日	□流行神 警视厅怪异事件FILE 初回限定版(AVG)	日本一SOFTWARE	价格未定
12日	□KOF MAXIMUM IMPACT(FIG)	SNK PLAYMORE	7329日元
未定	□重装机兵 VARUKEN(ACT)	MESSIAH	价格未定

9月

未定	□冰鸦王国2 魔王城之战(ETC)	TAITO	7140日元

2004年内

夏季	□MONKEY TURN V(ACT)	BANDAI	7140日元
夏季	□DARLING SPECIAL BACKLASH~恋之EXHAUST HEAT~(AVG)	D3 PUBLISHER	5040日元
夏季	□Clover Heart' s looking for happiness(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7140日元
夏季	□Clover Heart' s looking for happiness 初回限定版(AVG)	NEC INTERCHANNEL	8190日元
夏季	□剑豪3(ACT)	元气	7140日元
秋季	□MAGNACARTA(RPG)	BANPRESTO	价格未定
秋季	□ROCKMAN X8(ACT)	CAPCOM	价格未定
秋季	□HITMAN: CONTRACT(AVG)	EIDOS INTERACTIVE	价格未定
秋季	□GRAN TURISMO 4(RAC) 超人气	SCE	价格未定
秋季	□DORORO(SLG)	SEGA	价格未定
秋季	□大都技研公式PACHISURO SIMULATOR 吉宗(ETC)	大都技研	4410日元
冬季	□PHANTOM CRASH 2050(暂称)(ARPG)	KONAMI	价格未定
未定	□Y' s -The Ark of Napishtim-(暂称)(ARPG)	KONAMI	价格未定
未定	□SURVIVAL ZONE~绝海生存者们~(AVG) 超人气	KONAMI	价格未定
未定	□FINAL FANTASY XII(RPG)	SQUARE ENIX	价格未定

2005年内

未定	□BACKYARD WRESTLING(SPT)	EIDOS INTERACTIVE	价格未定

发售日未定

□DEVIL MAY CRY 3(ACT) Hit	CAPCOM	价格未定
□CAPCOM FIGHTING Jam(FIG)	CAPCOM	价格未定
□钢之炼金术师(暂称)(ACT)	SQUARE ENIX	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

6月

24日	□COMBAT CHORO Q(PSone Books)(RAC)	ATLUS	1575日元
24日	□CHORO Q(PSone Books)(RAC)	ATLUS	1575日元
24日	□CHORO Q JET RAINBOW WINGS(PSone Books)(RAC)	ATLUS	1575日元
24日	□CHORO Q MARIN Q BOARD(PSone Books)(RAC)	ATLUS	1575日元
24日	□CHORO Q WONDERFUL(PSone Books)(RAC)	ATLUS	1575日元

7月

8日	□COROKKE!迷路的篮食BOX!(ETC)	KONAMI	1890日元
8日	□鬼太郎逆袭!妖怪大血战(SLG)	KONAMI	1890日元

DREAMCAST

6月

未定	□SENTINMENTAL PRELUDE~再会~(AVG)	NEC INTERCHANNEL 价格未定

7月

29日	□Lien~停不了的歌声~(AVG)	KYARARA	7875日元
29日	□PATISSIER 的小屋~初恋是草 味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
29日	□PATISSIER 的小屋~初恋是草 味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元

X-BOX

5月

27日	□天诛参~回归之章~(ACT)	FROM SOFTWARE	7140日元
27日	□蓝色的海(AVG)	PANZER SOFTWARE	7140日元

6月

10日	□RALLY SPORT~CHALLENGE2~(RAC)	MICROSOFT	7140日元
17日	□DeusEX:INVISIBLE WAR(ACT)	EIDOS	7140日元
24日	□FISH EYES 3~记忆的碎片们~BEST COLLECTION(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	2940日元
24日	□METAL SLUG 3(ACT)	PLAYMORE	5040日元

7月

8日	□TOM CLANCY SERIES RAINBOW SIX 3(STG)	YUBI EYE SOFT	7140日元
15日	□TOP SPIN(STG)	MICROSOFT	5040日元
22日	□VOODOO VINCE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元
22日	□X2:WOLVERINE' S REVENGE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元
22日	□MAGIC:THE GATHERING BATTLE GROUND(Xbox WORLD COLLECTION)(TAB)	MICROSOFT	5040日元
29日	□DIGIMON BATTLE CHRONICLE(SLG)	BANDAI	价格未定
未定	□GTA DOUBLE PACK(ACT)	CAPCOM	价格未定

发售日未定

□CAPCOM FIGHTING Jam(FIG)	CAPCOM	价格未定
□FORZA MOTER SPORT(SPT)	MICROSOFT	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

5月

27日	□WARIO WORLD(暂称)(ACT)	任天堂	6090日元

6月

17日	□LEGEND OF GOLFER(RPG)	任天堂	5800日元
26日	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

7月

1日	□DONKEY KONGA 2 HITSONG PARADE(ETC)	任天堂	4500日元
8日	□COROKKE!解救面包王的危机!(ACT)	KONAMI	7140日元
8日	□古娜狼~爆走!NITRO CART~(RAC)	KONAMI	6090日元
8日	□牧场物语 WONDER LIVEGENERATION~for GIRL~(SLG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
15日	□实况POWERFUL 职业棒球11(SPT)	KONAMI	7329日元
29日	□DIGIMON BATTLE CHRONICLE(SLG)	BANDAI	7140日元
29日	□ROCKMAN X COMMAND MISSION(RPG)	CAPCOM	价格未定
29日	□VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION~JUDGMENT SIX 的野心~(ACT)	SEGA	7140日元
29日	□新世纪方程式GPX CYBER FORMULA The Road To THE EVOLUTION(暂称)(RAC)	SUNRISE INTERACTIVE	7140日元

GAME BOY ADVANCE

5月

27日	□新忍者茶茶丸+JALECO COLLECTION GBA(ACT)	JALECO	5040日元
27日	□METROID ZERO MISSION(暂称)(ACT)	任天堂	5040日元
28日	□茶茶丸 Jr 传承记(暂称)(ACT)	JALECO	4800日元

6月

10日	□MARIO VS DONKEY KONG(ACT)	任天堂	5040日元
17日	□FROGGER 古代文明之谜(ACT)	KONAMI	5040日元
17日	□SONIC ADVENCE 廉价版(ACT)	SEGA	3990日元
17日	□SONIC ADVENCE 2 廉价版(ACT)	SEGA	3990日元
17日	□SONIC ADVENCE3(ACT)	SEGA	5040日元
24日	□BB BALL(ETC)	MICOTT END BASARA	6090日元
24日	□特鲁尼克大冒险3 不思议之迷宫 ADVANCE(ARPG)	SQUARE ENIX	6279日元
25日	□小狗到来!(ETC)	MTO2	5040日元
26日	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
未定	□飞龙之拳!!! PLUS 激斗3本(ACT)	CULTURE BRAIN	5040日元

7月

1日	□SUPER DONKEY KONG 2(ACT)	任天堂	5040日元
8日	□古娜狼~爆走!NITRO CART~(RAC)	KONAMI	价格未定
15日	□MONSTER SUMMONER(AVG)	ATIN	5000日元
15日	□钢之炼金术师 记忆奏鸣曲(AVG)	BANDAI	5040日元
15日	□怪杰索罗利与法魔游园地(ACT)	BANDAI	价格未定
15日	□DEGIKO COMMUNICATION 2~打倒!黑基马基马团~(AVG)	BROCCOLI	6090日元
15日	□任性妈妈!梦之碎片(AVG)	KONAMI	价格未定
15日	□FINAL FANTASY 1・2 ADVNACE(RPG)	SQUARE ENIX	6090日元
15日	□哈姆太郎之鼠运动会(ACT)	任天堂	5040日元
16日	□绝体绝命 危险大褐熊(ACT)	KIDS STATION	价格未定
22日	□COROKKE!4 柏古露的守护神(ACT)	KONAMI	5229日元
22日	□缘 我们的太阳~太阳少年聚集~(ARPG)	KONAMI	5229日元
22日	□Get Ride! ARMDRIVE~闪光英雄诞生!~(暂称)(ACT)	KONAMI	5229日元
22日	□METAL SLUG ADVANCE(ACT)	PLAYMORE	5040日元
22日	□[illegible](AVG)	TDK CORE	5040日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	5040日元
29日	□小鸡PUZZLE 花火哔哔(ETC)	ARUZE	价格未定
29日	□花火百景(ETC)	ARUZE	价格未定
29日	□LEGENDS 苏醒试练之岛(RPG)	BANDAI	价格未定
29日	□POWER PRO 小子POCKET1・2(SPT)	KONAMI	4179日元

FF XII总力特集・第六名角色判明
全新战斗系统公开！

FINAL FANTASY XII
ファイナルファンタジーXII

超人气RPG游戏《最终幻想XII》这次有大量的情报公开，当中包括故事背景、第六名角色、飞天猪莫古族以及战斗系统。相信喜欢“《FF》系列”的朋友可以对本作有更深入的了解！

©SQUARE ENIX CO.,LTD.
All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN：Akihiko Yoshida
※图为开发中之画面

● SQUARE・ENIX ● 2005年发售预定 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.square-enix.co.jp/

故事大纲

这是一个存在着各式各样的魔法，飞空艇在天空中自由航行的时代……

强大的亚鲁基迪亚帝国率先挑起战乱，向周边的诸国采取军事侵略行动，继而进行独裁支配。而故事的舞台，就是其中一个被支配的小国“达鲁玛斯卡”。

亚鲁基迪亚派遣新执政官勒巴郎斯达表面上是进驻达鲁玛斯卡，实质是对这个历史悠久的王国进行抢掠，达鲁玛斯卡的国王被杀，而王位的继承人艾雪公主更是行踪不明。反抗的人民被他们所屠杀，当中包括主角梵的唯一的亲人哥哥。

其后梵加入了侠盗巴尔弗雷一伙成为空贼，在一次潜入执政官勒巴拿斯达的官邸盗宝之时，竟然遇上了由旧达鲁玛斯卡王国军队所组成的地下反帝国军，在混乱中，梵还发现领军者竟然是失踪的公主艾雪……

年龄：36岁
种族：人类

骁勇的亡国将军 贝思奇

达鲁玛斯卡王国之将军，勇猛果敢的他曾立下了无数的战功，使他成为王国中的英雄式人物，有种坚定不屈的正义感。与其他贵族不同，他是出身自平民的将军，因而受到王国内的人民的爱戴。

可是，当与亚鲁基迪亚帝国进行和谈的时候，贝思奇竟然将达鲁玛斯卡国王杀死！一直忠厚仁义的他，为什么会犯上“弑君之罪”呢？

将在陆行鸟上拉弓的就是贝思奇将军！

充满使命感的他竟然会做出弑君这样大逆不道的行为吗？

忠厚仁义的他竟然会是反叛者？

达鲁玛斯卡国王

被贝思奇所弑杀的达鲁玛斯卡国王，早前公开图片中曾在仪式中将剑授于银发青年。

持有乐器，参加大游行的莫古族，全身上下被白的毛覆盖着，相当可爱！

莫古族登场！

在本作之中，除了梵、艾雪等人类种族及长耳族之外，还有其他不明种族出现。他们被统称为亚人族。当中包括“《FF》系列”的代表角色莫古族，这回公布了大量有关的事件影像和图片，以及部分街道的画面。

发现陆行鸟店！

这个莫古是陆行鸟店的店主吧！

除了人类之外，还有外形似兽的兽人族

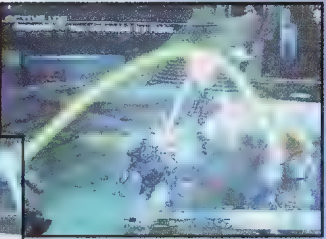
● SQUARE・ENIX ● 2005 年发售预定 ● RPG ● 1 人玩 ● DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定● http://www.square-enix.co.jp/

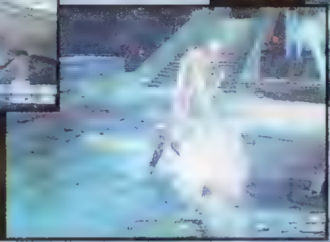
FINAL FANTASY XII
Text：猫部 Design:Jo

创新的ADB SYSTEM

ADB 的全称是“ACTIVE DIMENSION BATTLE”，意思是“动态次元战斗”。在迷宫中，玩家可以看见敌人四处移动，正在等待着前来的猎物。当玩家操控的角色接近这些敌人时，双方会立即展开战斗，而不会进入额外的战斗画面。由于战斗的位置是由玩家自行决定的，因此有利于运用各种地形来进行战斗。

遇上便会立刻展开战斗，而蓝色的线代表着我方正在攻击的敌人。


当为同伴回复体力或使用魔法时就会以绿色的线表示。


红色的线代表自己正被哪个敌人攻击。

名字下方的便是Weight Time Gauge

半自动的战斗方式

其实ADB有点儿跟《FFXI》的战斗相似，当进入战斗后，角色们会自行对目标作出通常攻击，并不需要玩家逐次下达攻击指令。而在角色名字下方的黄色能量棒被称为“Weight Time Gauge”，当玩家使用魔法、特技等特殊指令时，能量棒就会开始慢慢增加，直至能量棒全满时便会使出刚才下达的特殊指令。

选择特殊技或魔法时，所有行动中的人物都会停下来。

使用魔法时，画面的左上方会表示出相关资料。

随意改变队长

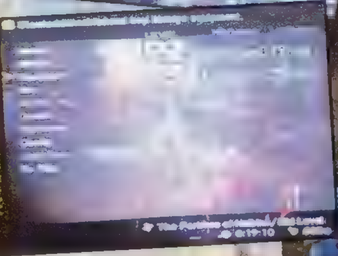
玩家可以从所有队员中选择一位成为队伍的队长，当在地图画面上移动时，玩家会控制队长进行各种行动，其他队员则会自动地追随其后。而在战斗中，玩家可以通过转换队长来向各个队员下达指令，配合地形和战术等要素，使适合的角色成为队长。

其他同伴会跟随队长移动。

玩家主要是控操队长。

设定角色的作战方法

除了队长以外，基本上其他队员都是自动进行攻击的。为了让玩家可以更专心地操纵队长战斗，在作战之前可先为同伴设定各种不同的作战方法，例如全力为同伴回复HP、积极地使用攻击魔法及趁机会盗取物品等。假如能够善用各种战术，就不须经常转换队长便可达成作战目的。


根据角色的能力来选择战术。

选择Gambit改变战术。

可设定为ON或者OFF。

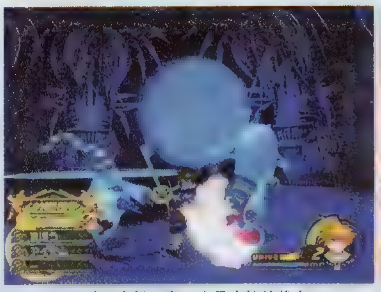
Gambit的种类非常多。

© Disney Enterprise Inc.
Developed by SQUARE ENIX/Jupiter

KINGDOM HEARTS II

上期为大家介绍过大量新登场的角色和一些感人的重逢片段，那么接下来的又是什么呢？没错，除了故事以外，《KH II》的战斗系统将大幅度强化，敌人的种类也会越来越多，不如现在就让我们一起看看新作中究竟还有什么改进之处吧！

●SQUARE・ENIX●ARPG●发售日未定
●一人玩●价格未定●记忆容量未定●DVD-ROM



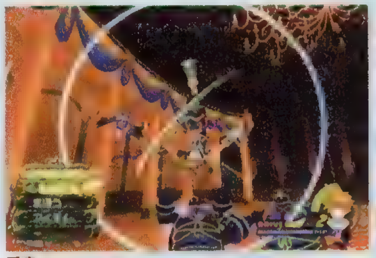
左下方是行动指令栏，右下方是索拉的状态。

对付空中的敌人。

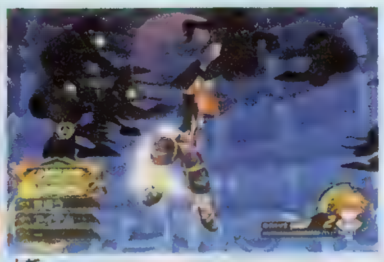
对应敌人的特殊技

假如玩家留心注意画面左下方的行动指令栏，便会发现在指令栏的上方增加了一项特殊指令，这其实是《KH II》新增的特殊技系统。当遇上不同类型的敌人时，指令栏上的特殊技便会相应地作出改变。例如对付飞行类的敌人，特殊技将会变成对空技；应付害怕魔法的敌人时，特殊技也将会改变为魔法技能。利用这个新系统，玩家就可以更加轻松地作战。

瞬间绕到敌人背后作出攻击。



受身



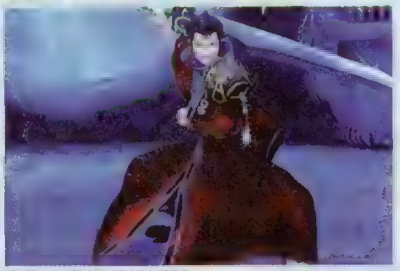
上斩

追加多种不同的动作

在战斗中连续不断地攻击，使游戏时充满了爽快感。在《KH II》中，将会重点地强化各种攻击技巧，务求让战斗系统变得尽善尽美。现阶段已确认在新作里会加入“受身”及“上斩”等新的攻击动作。当角色成功受身时，除了可减轻受到的伤害，更可以立刻作出反击，不会因为受伤而倒地。至于上斩用来对付空中的敌人极为有效，是完全针对飞行系的敌人而设计的。另外还会加入“COMBO PLUS”等新类型的特殊技能，组合出各种攻击技，衍变成各类的新招式。

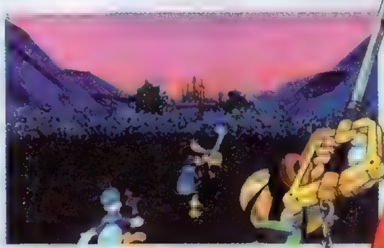
新型HEARLESS登场！

“HEARLESS”是一种由失去了内心的人所产生出来的怪物，当它们夺取他人的心后便会增殖，使世界陷入一片恐慌之中。有一些HEARLESS是自然产生的，而有一些则是贤者安西姆所创造的，但无论哪一种都是主角索拉的敌人。



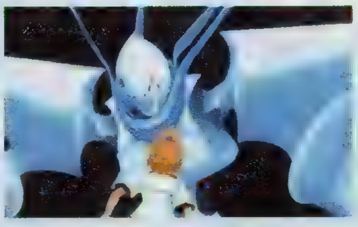
出现了无数的HEARLESS。

除了前作中经常出现的黑色HEARLESS外，在《KH II》中还会有大量不同类型的HEARLESS登场。其中包括像蝙蝠一样的HEARLESS，以及外型酷似小动物的HEARLESS。



HEARLESS以外的敌人……

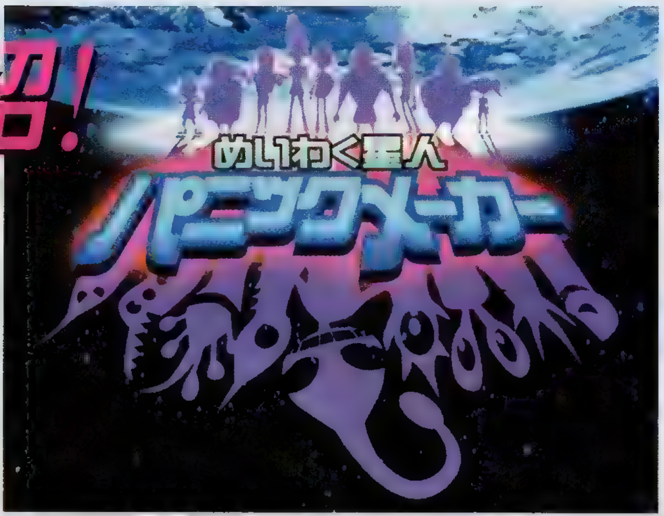
在新作中，HEARLESS可以说是索拉一行人的主要敌人。但本次除了HEARLESS外，还存着一些要跟索拉作对的隐藏敌人。虽然目前还未确认他们的真正身份，但肯定是跟新登场的HEARLESS有关，莫非他们就是幕后操纵着HEARLESS的可怕敌人？



KINGDOM HEARTS II
Text: 秀吉 Design: JO

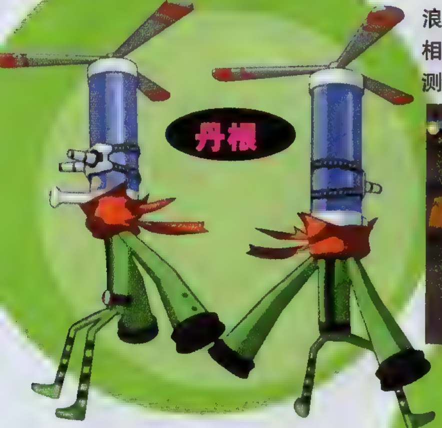
新角色&新舞台介绍！

又有该游戏的新情报公开了！本次将会介绍数个新登场的角色，以及揭开西部舞台的神秘面纱！



© CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.(图为开发中画面)

四海为家的迷惑星人



年龄不详，浪迹天涯的恶作剧高手，原本是向往自由的浪人，但在一次遇险后得到教堂的修女相救，为了报恩而来到地球挑战恶作剧测试，以赚取金钱为目的协助教堂经营。

虽说与哥兹米是敌对关系，但是被地球人追赶时还是要互相合作的！

旁述员 安妮·甘宝

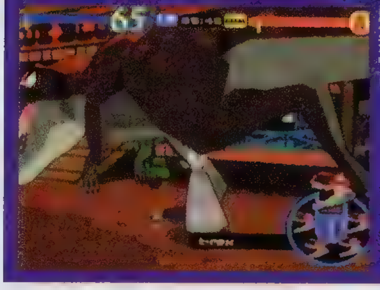
在COCO：TV电视台工作的27岁女性旁述员，虽然隶属于新闻报道部，但也会参加有关综艺节目的工作，她会在每一版之间以新闻报道的形式来报导哥兹米所引起的混乱。

地球的恶作剧测试监考官，负责在每版开始前告诉参加者过关的条件。在过去曾经跟哥兹米的父亲展开恶作剧大战，可惜最终败下阵来。

地球的恶作剧考官 超老

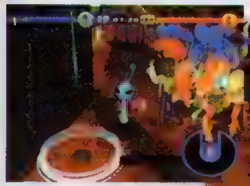
新恶作剧公开！

掀起龙卷风吹袭四周的人，是相当有效的恶作剧！



竟然能变身成为巨大的恐龙，肯定能引起大恐慌！

西部世界大冒险



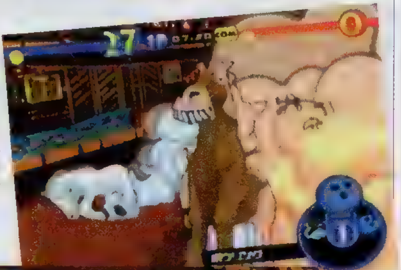
充满西部感觉的乐园，快把这里闹个翻天覆地吧！

丹根登场的西部世界，其实是COCO TOWN内的一个主题公园，工作人员会打扮成神枪手或淑女的样子，而来这里游玩的游客当然全都是哥兹米的恶作剧对象！

登场机关介绍

除了原有的恶作剧道具之外，西部世界内还有不少独有的装置可供哥兹米利用，现在便为大家介绍其中两种：

▶ 癫马



会高速地在街上横冲直撞，把四周的人或物撞个人仰马翻！

▶ 炸药

会造成大爆炸，但是把其视为恶作剧是否有点过份呢？

在欣赏的同时也要小心，千万别被它碰到！

●CAPCOM●预定夏季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

迷惑星人 PANIC MAKER
Text：Dr. Game Design：MW

●KONAMI ●发售日未定 ●RAC ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●价格未定 ●http://www.konami.co.jp/ ●对应 Original Controller

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

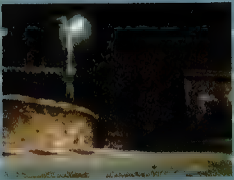
KONAMI 全力开发超真实赛车游戏登场！

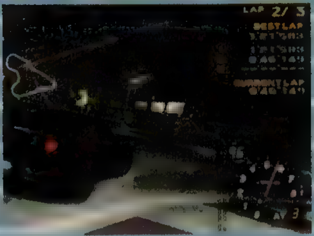
KONAMI终于公布首个真实赛车游戏了！而且更预定在5月14日的E3展览会中展示。游戏将会着重强调驾驶感，让玩家体验到前所未有的乐趣。

超强游戏画面＋大量人气车种！

单单是看见几可乱真的游戏画面便可叫人眼前一亮，但其实除此以外，游戏更有不少卖点。目前已知收录了四十多家来自日本及欧美的著名厂商生产的近百款名车，而且很多情报更在陆续增加中，相信足够满足每一位车迷！

◆梦幻之对决！SMART vs MINI COOPER





收录赛道超过50条！

游戏中收录的赛道更是多种多样。除了赛车场和街道之外还包含了共计有50条不同地形的赛道甚至还有对应砂漠拉力赛的越野赛道。既可欣赏到沿途美丽的风景，又可考验自己的驾驶技术。

专用方向盘初次登场！

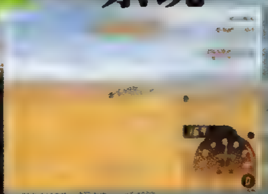
可惜这个方向盘还没有公布正式发售的日期。

KONAMI在E3展出游戏的同时，也会展出这款新开发的方向盘。它除了采用最先进的技术之外，更有一个最大的特色，就是方向盘可以跟真车互换，令玩家仿如驾驶真正的车辆一般！

前所未有的新要素：VGS系统

除了画面之外，游戏在内容方面也作出了革新。画面上会出现一个"VGS计"，用以显示目前车手所感受到的重力变化，令玩家更清楚地了解情况，随机应变。

VGS系统可说是《ENTHUSIA》的核心，保证令你耳目一新。



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING
Text :Dr. Game Design :SL

铁人28号

©光PURO／敷岛重工
©BANDAI 2004 ※图为开发中画面

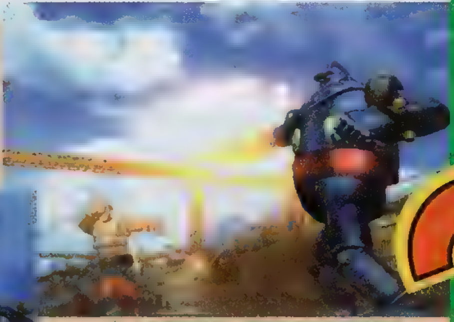
●BANDAI●7月1日发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量85KB
●7140日元●http://www.bandai.co.jp/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

Text：MINAMOTO TANG CHING Design：MW

以巨大机械人为题材的著名动漫画作品《铁人28号》，随着2004年新动画版的播放，也将会推出其PS2游戏版。舞台是昭和30年代的日本东京，玩家化身为故事的主人公金田正太郎，利用遥控器操纵铁人28号与接连出现的巨大机械人战斗，以下立即为玩家介绍游戏各方面的内容。

简单的操作

只要按下各个按钮，就可以简单地操纵铁人做出各种各样的动作。另外，SELECT按钮可用来切换遥控器的ON或OFF，OFF状态时是控制正太郎的行动，由于正太郎也有可能遭受敌人袭击，因此需要根据情况来选择。


▲必杀攻击发动，画面演出效果很华丽。

▶OFF状态时操纵正太郎行动，他也会跟敌人直接战斗

遥控器处于ON的状态时，可操纵铁人的活动

搬移动作

只要按下X键，铁人便会拿起面前的东西，其中包括大厦、屋子、路灯柱、人、汽车、敌人等等，版图上任何物件均可以凭借其怪力举起来，目的当然是用作武器抛向敌人，或是救出受困的人们。

▲铁人将轻易地举起面前的房屋。

▲使劲向前方抛出，准确地击中敌人

◀敌人被铁人抓住，不断地向同伴高声求助

会话场面

游戏里登场角色受AI控制，将根据状况而发生会话场面。例如贼匪被捉时会向同伴求救，正太郎操纵铁人时也会有对话等等。

STORY MODE，原作FANS们熟悉的机械人与铁人展开激斗。▶

多种游戏模式

作品里设有多种游戏模式，包括从动画版中选出的精彩剧情，描述与敌人"X团"的战斗为主的"STORY MODE"；自行选择喜爱的机械人，展开机械人对战的"CHALLENGE MODE"。在这些模式里面，玩家能够享受到超过60种以上的任务所带来的乐趣。

◀CHALLENGE MODE，可以操纵铁人以外的机械人来进行，游戏难度分为5个阶段。

◀对战MODE，包含与人对战及2人协力战，各机械人可以一起进行大混战。

登场机械人

登场人物

金田正太郎
运动神经出众的聪明的少年侦探，操纵已故的金田博士制造的铁人28号与敌人周旋。

敷岛博士
照顾正太郎成长的人，原金田博士的助手，曾参与铁人计划，现担任正太郎与大冢署长科学知识方面的顾问。

大冢署长
以署长身份率领警察组织，守护日本国内的和平，同样是照顾正太郎成长的人，本人充满正义感。

X团首领
游戏原创敌组织"X团"的首[illegible]

●日本一 SOFTWARE ● 2004年夏季发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● 媒体未定 ● 记忆容量未定
●价格未定 ● http://www.nippon1.co.jp/ ● DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

流行之神 警视厅怪异事件档案
Text:MINAMOTO Design:Kennie

はやりがみ 流行り神

警視庁怪異事件ファイル

登场人物介绍

风海纯也
警视厅搜查一课的新刑事，官阶是警部补（警部之下，巡警之上）。因初次负责的案件令他时常遭遇怪异的事情，后来被调派到警察史编纂室。

犬童兰子
警察史编纂室的主管，阶级是警部，风海纯也调配到编纂室后的上司。虽然每天过着刻板的办公室生活，但却拥有意想不到的丰富知识。

小暮宗一郎
干碁的刑事，阶级是警部补，风海纯也最初处理事件的伙伴。虽然外表看起来很成熟，不过他其实只有27岁，而且还是柔道三段、剑道三段以及空手道二段。

雾崎水明
民族学者，任教于都内三流大学，中学时代双亲遇上意外而离世，其后由风海纯也的父亲来照顾他，纯也视他如兄长，而水明则一直秘密地追查着某事件。

式部人见
大学的助教授，同时担任监察医的职务，她与雾崎是大学时代的朋友，她完全不相信一切神秘的事情，即使怪异事件发生在自己身上，也只会从科学角度来分析。

无头骑士和校园妖怪等，众多现实中流传着的恐怖故事，忽然之间全部在现代社会中出现，以上所讲就是新作《流行之神》的内容概要。玩家在游戏里的身份是一位刑事，需要把身边发生的奇怪事件解决，期间将有机会碰上非常可怕的事情……。

MULTI STORY

由全4话构成的本游戏，剧情属于多项选择的类型，通过选择分歧或推理逻辑等，使各话的故事朝着“科学性”或“超自然”的两个方向来发展。当然，无论朝哪一方向发展，最后都可把事件解决。

第零话 CHAIN MAIL

警视厅地下的某房间内，主人公的手机突然接到一封邮件，其内容是“目击连续杀人犯，收到这邮件后请回覆这个电话号码”。虽然觉得奇怪，但最终主人公还是回覆了……后来主人公联络上发送邮件者，对方却是一位女性……

目睹连续杀人犯的少女，竟然是人气女歌手川原美里。

第1话 碟仙

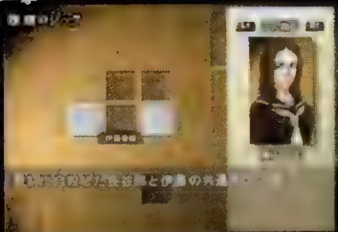
某私立高校发生连续自杀事件，数日间已有多名学生相继死去，事件似乎与“碟仙”有关联，主人公开始着手展开调查。

以不相信怪异事情的式部人见为中心，大家一起进行碟仙的实验。

系统介绍

一、推理逻辑

本作独创的游戏系统，让玩家们真正享受到解谜的乐趣。随着故事的发展，将会出现一些“关键字”，把它们全部收集起来，利用“推理逻辑”模式来进行分析，逐步解开事件的谜底。再者，根据玩家的推理，故事会出现分歧变化。


通过“逻辑”鉴定，再加上玩家自己的思考，终于解开了一切的谜团。

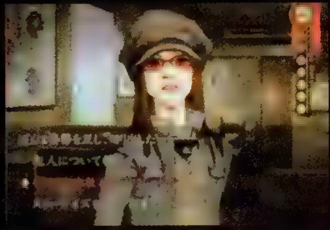
二、SELF QUESTION

在剧情的空档时间，会插入被称为“SELF QUESTION”的自问自答项目，目的是重新整理复杂的事件，以及订出今后行动的方针。这时画面左上方出现一个“NAVIGATOR”，思考正确时“NAVIGATOR”会发出蓝光，危险状态时会发出红光。其次，玩家的选择会影响故事终结时所得的评价。

利用SELF QUESTION系统把事件整理一下。

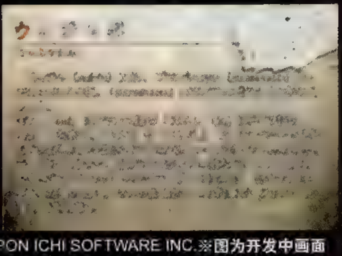
三、COURAGE POINT

主人公身上设定有被称为“COURAGE（勇气）”的指数，这个数值令他即使在危险、艰难和不幸的情况下，仍然能够保持冷静。故事发展中，还会出现消耗“COURAGE POINT”才可选择的分歧项目，由于此数值是无法回复的，所以玩家需要好好考虑在什么时间使用。


出现考验勇气和胆量的选择分歧，必须消耗COURAGE POINT。

四、DATA BASE

游戏中以都市传说或怪谈为基础，会出现有关心理学、民俗学、法律等方面的专有名词，这些名词将全部会被记录在名为“FOAF FILE”的资料库中，任何时候都可以查阅。


单语的收集率对隐藏剧情有影响！

©2004 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.※图为开发中画面

© ATLUS 2004

DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー

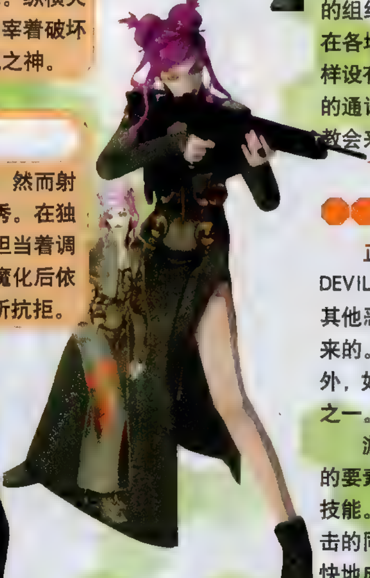
向来以独特的世界观为玩家所注目的“《真·女神转生》系列”，最新作《DIGITAL DEVIL SAGA~AVATAR TUNER~》将于7月24日推出。之前在4月B中我们曾经为各位玩家介绍过游戏中登场的三名主要角色，本次将会再次介绍游戏中的登场人物，以及神秘组织卡鲁马教会。

●ATLUS●2004年7月24日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量305KB●7329日元●http://www.atlus.co.jp/

人物介绍

基路
在主角所率领的社团中，扮演着参谋的角色。为人沉着冷静，重视理论，盲目地遵从卡鲁马教会所订下的规则。

VAYU
基路进行恶魔化时所变成的姿态。纵横天际，同时主宰着破坏与恩惠的风之神。



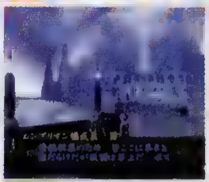
艾路捷娜
表面给人以温柔的印象，然而射击技术却超乎想像的优秀。在独具个性的社团成员中，担当着调节人际关系的角色。恶魔化后依然对于“吞噬”感到有所抗拒。

PRITHIVI
同时拥有“严谨”与“温柔”两种特性的大地女神。与常为同伴设想的艾路捷娜一样，是个充满慈爱的恶魔。

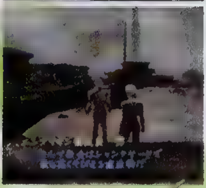
神秘组织卡鲁马教会

在《DIGITAL DEVIL SAGA》世界中心的城市Sahasrara，设立了一个庞大的组织卡鲁马教会，支配着整个世界。教会的一切决定，就等于世界的法律，世界上所有的人都要遵从，就连主角等人也毫不例外，遵从着教会订下的规则与其他社团进行战斗。

将整个世界系统化、机械化的大型组织，到底为何要让主角等人不断地进行战斗呢？而教会又为何千方百计地想得到突然出现的神秘少女莎拉？



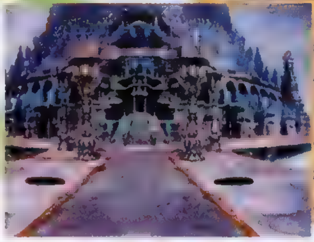
教会的内部布满了守卫与各种机关。



虽然充满了敌人，但在教会的禁令下，主角也不可以随意进行战斗的。

卡鲁马教会本部

通过名为“听闻机”的机械，与各社团进行联络，主宰着世界的组织卡鲁马教会。而在各地的迷宫内，也同样设有与教会本部连接的通讯机械，这些都由教会来统一管理。



卡鲁马教会守卫
负责守护教会的成员，从他们的行动中完全感觉不到任何感情，有如被操纵着的傀儡一样。

全新技能
以夺取经验值为目标的“HUNT SKILL”

正如以前所提到的，在《DIGITAL DEVIL SAGA》中，主角们是以“吞噬”其他恶魔，来获得经验值，进而成长起来的。为了使角色成长，除了打败敌人外，如何育成他们也是相当重要的事情之一。

游戏中设有一种名为“HUNT SKILL”的要素，那时专门为了“吞噬”而设的技能。只要利用这些技能，就可以在攻击的同时得到大量的经验值，使角色更快地成长起来。演出画面也相当华丽。

迷宫内的种种陷阱

在迷宫之中，除了敌人之外，不时地还会遇上各种陷阱，考验玩家的智慧。

DIGITAL DEVIL SAGA AVATAR TUNER
Text:义经 Design:SL

● IDEA FACTORY ● 8月19日 ● SRPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定
● 7140日元(限定版9240日元) ● http://www.ideaf.co.jp/radical/elements.html

© 2004 IDEA FACTORY （图为开发中画面）

IDEA FACTORY 的人气系列《SPECTRAL FORCE》又有新作宣布推出了！本次同样以NEVER LAND为舞台，带领玩家展开一段令人难忘的冒险之旅……

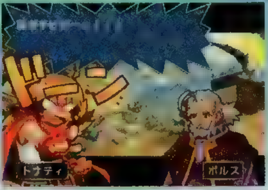
序章故事&登场人物介绍！

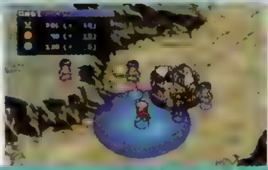
故事发生在第一次NEVER LAND大战之前的400年，即魔导世纪603年，因击退了魔族而建国的拉科姆界国，突然乘着国王被暗杀的事件挥军攻打邻国欧德迪特，于是欧德迪特只好向鸟人之国缪莉雅寻求救援，揭开了一场大战的序幕……

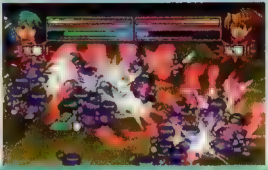
惊异！1000人vs1000人大战！

游戏主要分为“编成”和“战斗”两部分，在“编成”部分中，玩家要为自己的军队进行整编、强化国力和建筑物等，而一旦在地图上移动时遇上敌军的部队，便会进入以即时形式来进行的“战斗”部分，游戏最大的特色，就是可让最多2000名士兵在战场上进行对战，令玩家可以亲身体验到真正的国与国之间的大规模战斗！

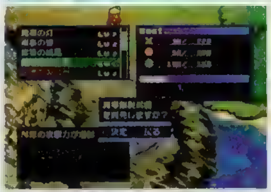
国力的等级越高，可供使用的部队也越强。


根据玩家的位置和各项数值，会引发各种不同的事件。


版图上并非以格子来显示移动范围，令战略的制订更为灵活。


数目极多的部队相互厮杀，极具迫力！

新要素——ELEMENT！


要开发新的设备，便必须要有相关的元素和技术等级。

武将的特技也是靠元素来学会的。

在每次战斗结束后还可得到不同的元素。

游戏还有另一项新要素，就是“元素”——ELEMENT，在打败敌人之后，会取得各种元素，这些元素的用途十分广范，由作成武将、兵种，兴建建筑物到学到新的技术或特技等，包罗万有，玩家可根据自己的需要应用在不同的项目上，建立完全属于你自己的国家和军队。

《鬼魂力量》最新作堂堂登场！

迪莉雅·莱温丝顿
与杜纳迪青梅竹马的宫廷魔导师，作为大魔导师嘉雷那的后代，她承继了记载着嘉雷那所有魔法的谜之书“真魔之魔法书”。

杜娜·云迪伦格
专责欧德迪特所有谍报活动的佣人，记忆力极强，但不知何故却不会记住跟自己有关的事，空闲时很喜欢与迪莉雅一起喝红茶。

欧多兹·那路奎
德雷克斯的左右手，对其十分崇敬的天才军师，除了擅长于谋略方面之外，还懂得运用有关魔法的技术和知识来解读古代遗传下来的魔导书。

杜纳迪·欧德迪特
游戏的主角，也是小国欧德迪特的年轻国王，虽然从未参加过战斗，但智力极高，性格任性，对自己的身高十分在意。

亚多拉·艾云斯
缪莉雅的翼骑将军，在性格保守的鸟人中被视为激进派，也因此而非常受年轻一辈的鸟人欢迎，虽不擅长面对女性，但也是个重仁义的好汉。

德雷克斯·煌古拉
拉科姆界国的国王，在哥哥兼国王德奈扎姆被暗杀后承继王位，凭着其优秀的领导才能和内政力而得国民的极大支持。

威尔肯·巴罗尼
率领拉科姆军最强部队“铁牛士团”的将军，为人直率豪迈，是个对拉科姆界国的正义深信不疑的顽固军人。

Text :Dr. Game Design:SL

鬼魂力量 基础元素

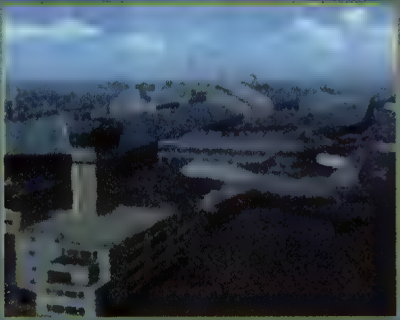
©SQUARE ENIX CO.,LTD
All Rights Reserved.
（图为开发中画面）

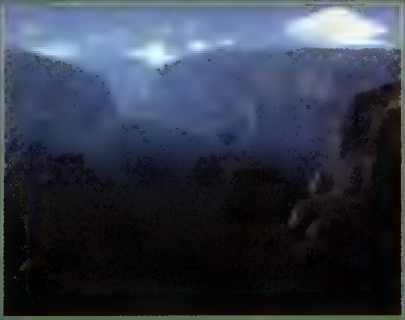
继《FINAL FANTASY XI》之后，另一个SQUARE ENIX旗下的名作"《FRONT MISSION》系列"也宣布推出ONLINE作品。游戏中玩家将会成为一名士兵，投身于激烈的"第二次哈夫曼纷争"之中。

前线任务网上大战引爆！

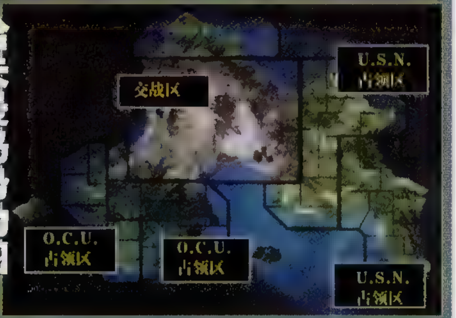
战场是哈夫曼岛

哈夫曼岛是《前线任务》第1作的舞台，岛上的O.C.U.军和U.S.N.军正爆发大战，两军各自占据不同的地区，展开了没完没了的军事冲突。岛上除了分为两军所占领的区域之外，还把岛中央划分为交战区，而随着玩家等级的提升，可参战的地区也会随之增加。





巴宁顿北部山区



哈夫曼岛势力图

在Lobby（大厅）进行沟通

在网上的Lobby里，玩家可寻找同伴并选择出击的战场。由于在Lobby内角色会以玩家分身的方式出现，当玩家决定自己所属的势力之后，便要进行各式的设定，通过把不同的部分组合，创造出属于你自己的角色。

在决定战场之前，先跟同伴们进行作战会议吧！

集体进行俯卧撑！？

除了对话之外，还可利用敬礼，考虑等动作来沟通。

达成指定条件之后，便可获得WANZER！

与战友一起杀入战场吧！

在战场上，由于玩家要控制WANZER战斗，因此可算是系列中动作要素最强的一作。不过为了令不擅长动作游戏的玩家也能尽情享受，游戏特别导入了"职业"的概念，玩家不仅可以在战场上杀敌，也可在战场以上进行支援或战略指示等不同的任务，故此队伍中职业的分配也是极为重要的。

系统继承了系列的特色，WANZER各部分机设有新变化。

根据每场战斗的结果，会对整个小岛的局势造成不同的影响。

除了WANZER之外，还会有其他不同的武器和机种登场。

《FRONT MISSION 4》中加入的背包要素也会在游戏中采用。

●SQUARE ENIX ●预定2005年发售 ●SLG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.square-enix.co.jp/ ●PLAY ONLINE专用，BB UNIT必须

FRONT MISSION ONLIN

Text:Dr Game Design:Simon

PS2

Wallace & Gromit

新作狙击

● JALECO ● ACT ● 2004年夏季售 ● 6090日元
● 1人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量未定

WALLACE & CROMIT
Text：秀吉 Design：SL

《WALLACE & CROMIT》是由英国公司制作的“泥胶特撮片”，而之后渐渐衍变成一部广为人知的动画片。本次推出的同名游戏，将会是以“WALLACE”和“GROMIT”两位主角为中心的动作冒险游戏，喜欢《WALLACE & CROMIT》的人一定要留意啦！

人物介绍

WALLACE

WALLACE是一名发明家，心地善良，也是一位乐天派的人。最喜爱芝士和红茶，以及葡萄牙的红酒。

GROMIT

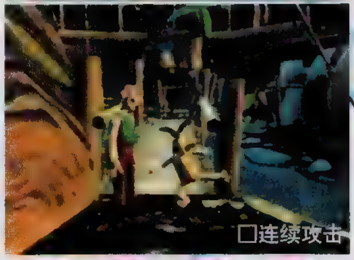
虽然GROMIT不会说话，但却是一头感情丰富、头脑灵活的小狗。除了能看懂简单的文字外，还对机械有一定的认识。

STORY

McGraw是一只邪恶的企鹅，他为了进行“钻石出产计划”，不惜以其他动物的孩子作为人质，并且假装成它们的亲人，在动物园的探掘工场工作。而对罪恶极为敏感的WALLACE和CROMIT，对McGraw的古怪行径产生怀疑，于是便潜入动物园，去阻止McGraw的邪恶计划。

多元化的动作要素

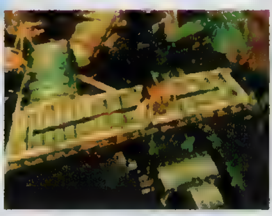
□跳跃



□连续攻击

为了阻止McGraw的计划，CROMIT(玩家)必须通过重重难关。当遇上敌人时，CROMIT可使用连续COMBO以及最新发明的“香蕉手枪”来对抗，而面对一些危险的地方，就需要用到CROMIT的灵活身手来进行移动，甚至跳到悬崖峭壁上也并非不可能。

惊险刺激的冒险之旅



《WALLACE & CROMIT》是一款纯正的冒险动作游戏，在冒险旅程中会遇上各种意想不到的事情。玩家操作着机灵的小狗GROMIT冒险，而在旅程中经常会遇上一些损坏的“控制装置”，根本无法前进。要修理好这些已损坏的“控制装置”，唯一的方法就是四处收集遗失了的“螺丝”，再邀请WALLACE进行维修。游戏就是在两位角色互相配合的前提下，以完成每一关的任务为目标。

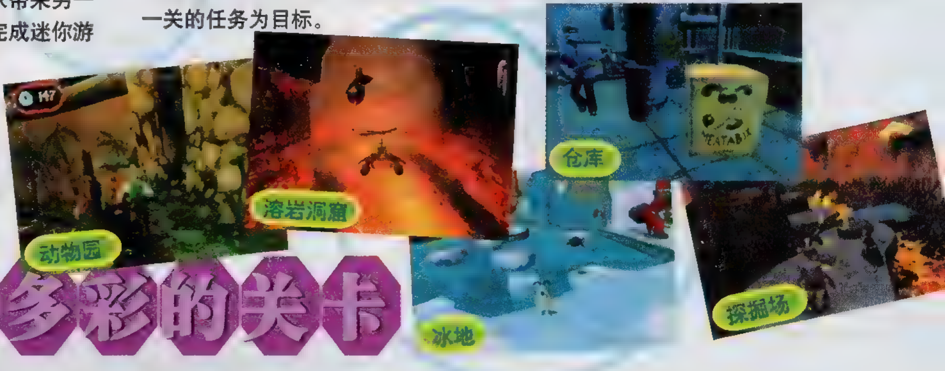
丰富迷你游戏

一定时间内要跳过所有障碍物。

取得金币

除了以上提到的关破要素外，在每关中还存在着不同的迷你游戏，等待玩家一起来挑战。迷你游戏的种类繁多，每款都非常有趣与刺激，为玩家带来另一番的乐趣。而成功地完成迷你游戏后，玩家将会获得一些“金币”，只要收集这些金币”就有机会欣赏到《WALLACE & CROMIT》的鉴赏影像，实在不容错过啊！

多姿多彩的关卡



SMASH COURT PRO TOURNAMENT 2

©2001 ©2004 NAMCO LTD.°AALL RIGHTS RESERVED. （图为开发中画面）

在争夺激烈的网球场上，追逐大满贯的荣誉！

NAMCO 前年曾推出以现实职业网选手为号召力的网球游戏《SMASH COURT PRO TOURNAMENT》，发售后广受好评，时至今日厂商终于发表了续作，玩家将可和一群网球明星争夺四大满贯。

争逐连年的四大满贯

说到职业网球比赛，相信没有任何赛事比得上四大满贯。所谓四大满贯分别是澳洲公开赛、法国公开赛、温布顿公开赛和美国公开赛。它们除了奖金丰厚外，选手所获得的分数也很多，因此每年都吸引了所有著名的职业网选手参赛。本作品除了收录这四项比赛外，还设计了7种原创的网球场，场地包括硬地、草地和泥地场。

原创球场之1的SMASH PRO CHAMPIONSHIPS

澳洲公开赛

每年最早举行的大满贯赛事，其最大特色是在炎热的高温天气下比赛，因此对选手的耐力是最大的挑战。

法国公开赛

第二个举行的大满贯赛事，由于要在网球比赛中一向较少出现的慢速泥地场比赛，对许多选手来说这是一个颇难的考验。

温布顿公开赛

在网球发源地英国举行的赛事，因为草地场令球速比其他场地快，故此它一直是所有技术选手希望称霸的赛事。

美国公开赛

与澳洲公开赛一样是在硬地场比赛，由于是每年最后的大满贯赛事，再加上是在最懂得娱乐大众的美国举行，因此选手们都会踊跃参赛。

丰富视点选择

REAR VIEW

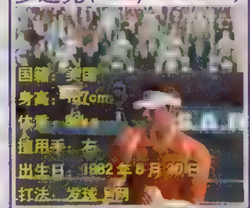
NORMAL VIEW

对于玩网球游戏的人来说，其实除了操作性之外，游戏视点也相当重要。为此本游戏设有多种不同的视点，基本视点分别有电视直播的高视点，以及一个较低的视点。其他还有选手背后视点、斜下高角度视点，甚至正上方视点。

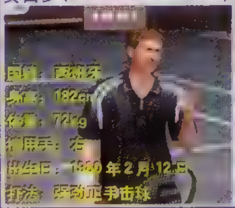
人气球星尽在掌握之中

说到底，网球游戏最吸引玩家注意力的，始终都是那些网坛巨星是否可供选用，在这一点玩家绝对不用担心，NAMCO为大家挑选的球星都是网坛的常客，而且选手数目由前作的男女各4人，激增一倍至男女各8人，合计16位网坛巨星。而除了知名球星外，游戏中也会遇上一些游戏中的原创选手。

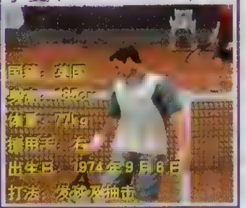
罗迪克(Andy Roddick)



费雷罗(Juan Carlos Ferrero)



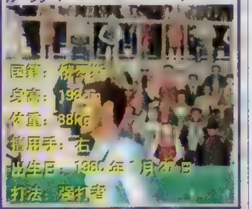
亨曼(Tim Henman)



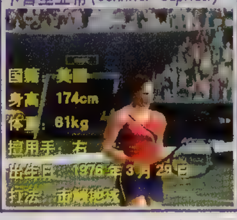
休伊特(Leyton Hewitt)

布力克(James Blake)

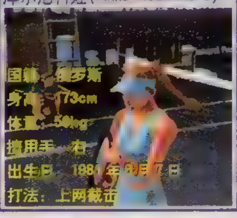
萨芬(Marat Safin)



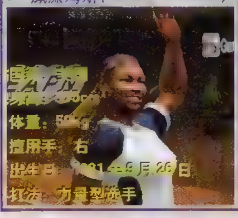
卡普里亚蒂(Jennifer Capriati)



库尔尼科娃(Anna Kournikova)

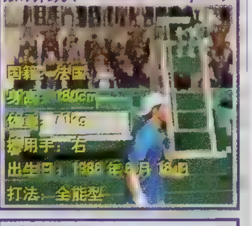


S・威廉姆斯(Serena Williams)

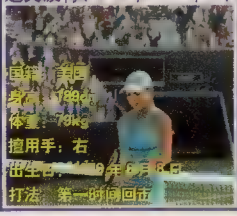


海宁(Justine Henin-Hardenne)

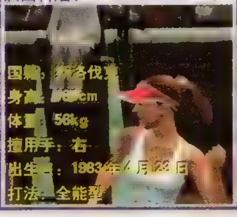
加斯凯(Richard Gasquet)



达文波特(Lindsay Davenport)



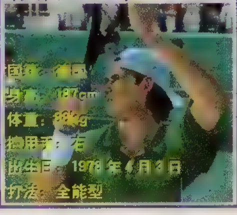
汉图科娃(Daniela Hantuchova)



毛瑞斯莫(AmelieMauresmo)

克莉丝特(Kim Clijsters)

哈斯(Tommy Hass)



●NAMCO ●SPT ●预定7月1日发售 ●1至4人玩 ●7140日元 ●记忆容量210KB ●DVD-ROM
●对应DUAL SHOCK 2/多人分插器 ●http://www.namco-ch.net/smashcourtpro2/

SMASH COURT PRO TOURNAMENT 2
Text:电玩太郎 Design:SL

Memories Off メモリーズオフ ～それから～

© KID

KID旗下恋爱AVG作品"《Memories Off》系列"（"《秋之回忆》系列"）最新作《Memories Off—从今以后—》将于6月推出。除了全新登场的女主角以外，前作中颇受欢迎的角色，也会以配角的身份在《Memories Off—从今以后—》中登场！

故事简介

主角是[illegible]恋人陵祈的[illegible]，[illegible]陵祈突然向一蹴提出分手！[illegible]……到底在剩下的一个月中，一蹴能否与陵祈重修旧好？又或是会展开一段新的恋情呢？

人气角色再度登场！

正如前面所介绍的，在本作中将会有多名前作的角色以配角身份登场。

白河萤

一蹴与陵祈的前辈，由于她演奏钢琴的水平非常出色，在毕业后便马上开始了海外留学的生涯。在回国之时得知一蹴与陵祈分手，对二人的事情相当关心。

白河静流

萤的姐姐，在一蹴兼职的餐厅作店长代理。利用自己擅长的制作糖果的技术，使餐厅成为商店街中首屈一指的人气商店。性格稳重，然而却是个格斗技迷。

黑须彼方

一蹴兼职的餐厅的常客，在电视与杂志上也是相当活跃的人气模特儿。虽然是一位性感的美女，但由于反复无常的性格，使一蹴感到相当苦恼。借陵祈的事情，经常戏弄一蹴。

各具性格的女主角

陵祈

与一蹴认识两年半，被周围的人所公认的一蹴的前恋人。为了满足一蹴的喜好，刻意留了一头长发，还经常给一蹴做饭，属于那种为了喜欢的人愿意付出一切的类型。到底她为了什么而向一蹴提出分手呢？

EVENT

在情人节的约会中，突然提出分手的陵祈，在大雨中说出"从开始时就未曾喜欢过你"这样的话。大受打击的一蹴在感到愕然的同时，回想起近日来开始变得奇怪的陵祈。

藤原雅

一蹴的同班同学，是和服店老板的女儿，所属于薙刀部，是位喜欢吃甜品的和风派少女。冷漠的外表加上文武双全的学业成绩，使她深受低年级女生的仰慕。不过由于讨厌与人接触的关系，在校内她甚少与人接触。

EVENT

对于在教室内经常读书的雅很感兴趣的一蹴，由于目不转睛地看着雅而被她教训后，感到相当窝心。在放学后，看见雅用薙刀打败剑道部主将的场面。得知雅为了薙刀部的后辈而与剑道部的人交手后，一蹴开始对雅的印象有所改观。

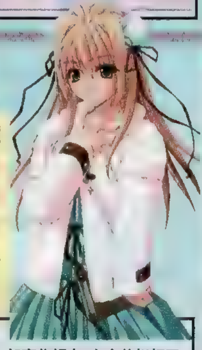
鹭泽缘

比一蹴小一岁的妹妹，非常喜欢一蹴。自一蹴失恋后，变得比以前更喜欢撒娇。平时虽然非常开朗活泼，可一旦失败就会马上意志消沉。一直希望与独自居住的一蹴一起生活。

EVENT

自一蹴与陵祈交往后，便一直默默支持着一蹴。而当她知道两人分手的消息后，便马上赶到兄长所住的公寓。以前因为陵祈的存在而不向兄长撒娇的缘，说出以后"要紧跟着一蹴，消除他失恋痛苦"的宣言。

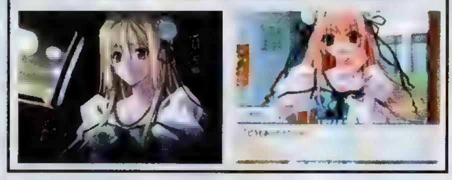
花祭果凛



每星期都会来访一蹴兼职的餐厅数次的商人的女儿。外表与性格似乎完美无瑕，令人男生不由自主地去注视着她。她与叶夜和彼方是好朋友。

EVENT

在千羽谷的商店街，突然出现了一部豪华轿车。在店前打扫卫生的一蹴，看到果凛优雅的仪态后，立即变得满脸通红。身为著名模特儿的果凛，在店内被其他客人要求签名或合影。送上饮品的一蹴，因为果凛身上的香水气味与成熟的气质而感到紧张。



野乃原叶夜

一蹴兼职的餐厅的前辈，在店内拥有最久的资历。经常提出"宇宙"、"世界"等不明所以然的言论，是位行为有点古怪的女孩。

EVENT

在餐厅人手不足的日子里迟到了7个小时的叶夜，在打完招呼后依然满脸笑容。当一蹴等人问到叶夜迟到的理由时，叶夜竟然说出了一堆完全不能被人理解的理由，加上毫无恶意的笑容，使大家失去发怒的火气。而在叶夜的笑容面前，一蹴似乎也暂时忘却了失恋的痛苦……

●KID●暂定6月24日●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元●http://www.kid-game.co.jp

Memories Off 从今以后
Text:文经 Design:Simon

《LEGEND OF GOLFER（高尔夫球手的传说）》是一款正统派的高尔夫球游戏，玩家除了可以跟朋友对战，还可以育成属于自己的角色，以世界第一为目标而进行奋斗。

基本模式与杯赛模式

在《LEGEND OF GOLFER》中主要分为"基本模式"和"世界锦标赛模式"两个主要模式。在基本模式里，玩家可以自由地跟电脑或朋友进行对战，而且设定简单，可以说是一个QUICK PLAY的模式。至于在世界锦标赛模式中，玩家需要通过不断地训练和定期休养来提升选手本身的能力，为迈向世界冠军之道而努力。

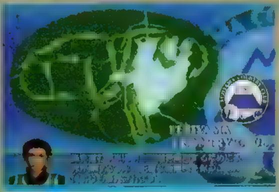
育成自己的角色

世界锦标赛模式

在"世界锦标赛模式"中，玩家的目标是成为世界首屈一指的高尔夫球手。当然，要达成这个梦想并非一件容易的事情，在平日不需要比赛的日子里，必须加紧练习才能提升自己的实力，向比自己的世界排名更高的选手发起挑战。而利用优胜后获得的奖金，玩家可以购买各种更专业的设备及聘请著名的指导来帮助自己。

基本模式

基本模式中有3种比赛的形式提供给玩家选择，"Stroke Play"是以玩家的总杆数定输赢，能够用最少的杆数完成全部赛事的便是胜利者。而"Match Play"可让四位玩家自行设定决胜方法，是一个十分自由的比赛模式。至于2 Ball Foursome则是采用二对二的比赛规则，令比赛更富有紧张感。



细致的育成设定

要在世界锦标赛模式中得到好成绩，首先必须在空闲的日子里勤加练习，而训练的项目大致分为"控制系"、"体力系"和"精神系"三种。控球系的训练可提升击球时的准确度，更容易控制击球的落点。体力系练习能够加强球员的体力和力量，令击球既准又远。而精神系的训练可以使球员的集中力提高，让击球的水准维持在高水平上。

天气与地形的变化

高尔夫球是一种户外活动，球员的表现受到天气、风向及地形等大自然因素的影响。《LEGEND OF GOLFER》这款游戏凭着GC的机能，将大自然中真实的一面完完全全地表现在电视画面之中，让玩家坐在家中也能感觉到大自然的气息。无论晴天、阴天、雨天，还是草地、沙地、土地等，各种不同的天气和地形都能够在游戏中展现出来，实在令人叹为观止。

●任天堂●SPT●夏季发售●1至4人玩●5800日元●记忆容量未定

LEGEND OF GOLFER
Text:张喆 Design:SL

●任天堂●2004年7月22日●A·RPG●1人玩●DVD–ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.nintendo.co.jp/●GC记忆卡

© 2004 Nintendo.Game by INTELLIGENT SYSTEMS.※图为开发中画面

MARIO STORY 2（暂称）

在布满机关陷阱的3D版图上，操纵2D人物展开冒险的《马里奥的故事 2(暂称)》。在最新公开的情报里，大家可以看到会出现大量敌人的画面，以及对故事内容的见解。

旅程的开端

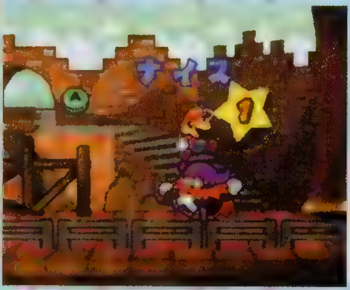
故事从接到“桃子公主”的信件和地图开始。马里奥依照信的指示前往“无赖镇”会合，想不到应约而来并非公主，而是专门抢夺宝物的神秘组织“麦卡巴特”的成员，马里奥的冒险旅程也由此展开。

马里奥每天过着和平悠闲的生活，突然邮差先生送来一封信件。

依照信中内容乘坐轮船前往会面地点“无赖镇”。

围绕着宝藏而发生的事件，出现了多个性格独特的人物。

[illegible]奥踏上了寻找公主之旅。



马里奥初次与麦卡巴特正面战斗

冒险的舞台

马里奥除了接到公主寄来的信件之外，还有一幅藏宝地图，相信里面出现的地方就是本作的舞台。以下为各位简单介绍两个场所，分别是“无赖镇”及“不思议之森”。

乌龟朋友居住的村庄，冒险的起点。

藏宝地图

不思议之森

灰暗的天空下，地面积聚着白雪状的东西，在黑色的大树上长出白色的叶子，整体弥漫着一种神秘的气氛。

[illegible]3姊妹的敌人出现，马里奥能否取胜！

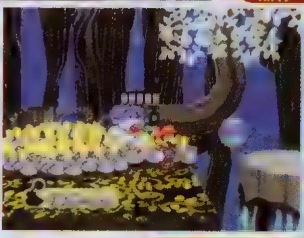
黑色大树的下方竟然有一个入口……

无赖镇

“无赖镇”是马里奥冒险旅途最初到访的城市。广场上摆放着一个“绞刑台”，与城镇的名字一样，市内确实居住了众多的“无赖”。

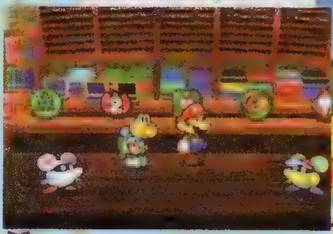
在街角某处发现一名守卫，究竟他在守卫着什么重要的地方？

帮助居民解决问题，对方向马里奥表示深切谢意。



101只神秘生物跟随着马里奥，它们是敌是友？

[illegible]



在酒吧或商店等场所，都可以交易。

每种徽章都蕴藏着不同的特殊力量，只要装备到马里奥身上便可发挥作用。

激烈的战斗

马里奥通过输入相应指令发动进攻，攻击方法分为直接攻击和必杀技攻击，出现指令后，玩家需要按指示按下不同的按钮，是一款讲究反应的游戏。

把摇杆推到左边[illegible]

与[illegible]中的敌人[illegible]必杀技攻击！

马里奥的故事 2(暂称)
Text:MINAMOTO Design:MW

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3

彩虹六部队 7月份杀上XBOX LIVE!

玩过PC GAME或去过网吧的玩家，相信都玩过《RAINBOW SIX（R6）》系列了吧！《R6》自1998年在PC上推出以来，便一直大受欢迎，热潮席卷全球。现在《TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3》决定在日本推出，而且对应XBOX LIVE多人游戏，7月8日势必有大批日本玩家杀上XBOX LIVE，请玩家尽早进行训练，预备到时候消灭“外敌”吧！

MULTI PLAY

《R6》最好玩的地方当然是ONLINE对战，通过XBOX LIVE，最多可以16人同时游戏，进行对战或合力歼灭敌人。MULTI PLAY设有以下5种游戏模式。

马上ONLINE对战！

人与人合力消灭敌人

[illegible]	[illegible]
MISSION	提供2至4人参加，合力完成任务
TERRORIST HUNT	最多4人参加，合力歼灭地图上的敌人
SURVIVAL	提供2至16人互相厮杀，最后生还的就是胜利者
TEAM SURVIVAL	最多16人分为4队参加，进行队伍制的厮杀
SNIPER	以狙击手的角度去消灭敌人，同样可供16人参加

任用30种真实武器

配备了防毒面具和催泪弹。

游戏中收录的各种枪械、手榴弹等都是实际存在的军事武器，根据不同任务的需要，使用适合的装备。所有开枪、填装弹夹的声音均采用操作真枪时的录音，保证将最真实的感觉带给玩家。

LOADING画面中会介绍枪械。

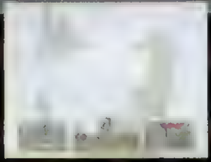
开枪的声音用真枪效果音录制

激烈交战中！

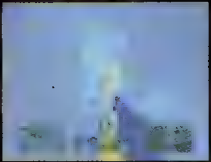
战斗

由于武器种类繁多，玩家可以根据喜好决定战斗方式。比如用机关枪、来福枪、火箭炮消灭敌人，或是用闪光弹、催泪弹控制敌人，这些通通由自己来决定。游戏中设有多种破关方法，以下逐一来看看。

派队友先行突入。


使用炸药爆开大门。

命令队友在开门时投入闪光弹。

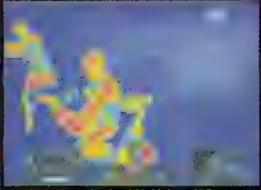

使用热能探测隔着门射杀敌人。

索敌

与电脑合作进行任务时，电脑控制的3位队员会自动地向着不同的方向进行戒备，一旦发现了敌人、人质或炸弹便会立即发出报告。若玩家对自己的技术没有信心，可派队友先行前进索敌，自己留在后方进行支援。

先派队友上前搜索。

高手可以身先士卒地杀入敌阵。


在黑暗的地方使用热能探测器。

夜视镜也是必不可少的装备。

移动

移动时指示队友监视着左右及背后的位置，玩家便可专心前进，集中注意力对付前方来的敌人。停止移动时要选择有遮蔽物的地方，千万不要站在路中间，否则就是找死啊！

与队友边走边射。

蹲下比站着安全。

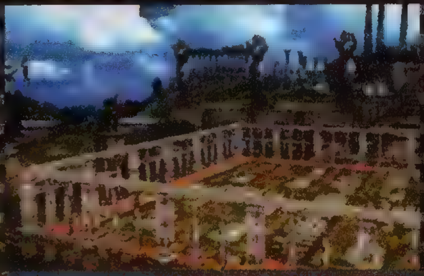
●UBISOFT●7月8日●FPS●1至16人玩●DVD-ROM●记忆容量8格以上●7140日元●http://www.ubisoft.co.jp/●对应Dolby 5.1/XBOX LIVE

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

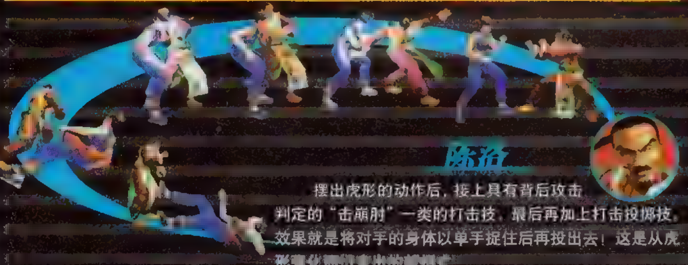
Text：风之使者 WONG CHEUK HUNG Design：MW

● SEGA ● 暂定夏季推出 ● FGT ● 1至2人玩 ● NAOMI2基板
● http://www.sega.jp/
VIRTUA FIGHTER 4 FINAL TUNED
Text:文经 Design:Kennie

格斗名作《VIRTUA FIGHTER 4》(《VR战士4》)的最终形态《VIRTUA FIGHTER 4 FINAL TUNED》将于今年夏季推出！本次将为各位格斗迷送上有关《FINAL TUNED》中备受注目的新增系统"CHALLENGE MODE"的介绍，以及重新制作的对战舞台与角色的新技能当然也不会遗漏！

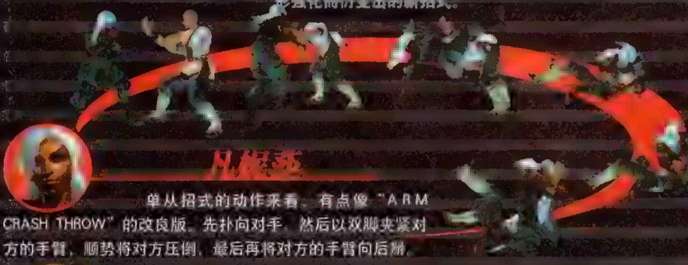


新招式大公开！



陈洛

摆出虎形的动作后，接上具有背后攻击判定的"击崩肘"一类的打击技，最后再加上打击投掷技。效果就是将对手的身体以单手捉住后再投出去！这是从虎形强化而衍变出的新招式。



凡妮莎

单从招式的动作来看，有点像"ARM CRASH THROW"的改良版。先扑向对手，然后以双脚夹紧对方的手臂，顺势将对方压倒，最后再将对方的手臂向后掰。

雷飞

从败式的特殊架式"仆腿"开始，瞬间侧身后，使出连续强力踢的技巧，由于即使只是普通攻击也可以令对手弹起，根据对手被弹起的高度，看来还可以连接其他新的主力绝技。采用压低身体的姿势，还可同时提升回避能力，可谓一举两得！

影丸

影丸的绝技"奈落落とし"的加强版，从《VF4 EVO》中的2段效果，转变为《FINAL TUNED》中的上3发、下1发的4段攻击，威力也大幅上升！

日守刚

从连续的一组图片中，可以看到这招日守刚的新绝技与舜的攻击后背向对手的技能差不多。不过刚到现阶段为至也尚未有背向的强力技能，这个新招式难道暗示着日守刚将会出现背向的强力招式吗？

新模式"CHALLENGE MODE"到底是什么？

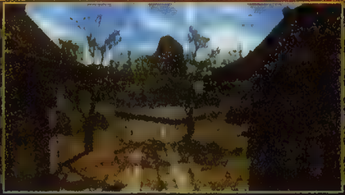
目前令玩家期待度大幅增加的对CPU战的新系统"CHALLENGE MODE"，除了刺激的战斗以外，还会加入种种新元素。游戏过程中每当达成一项任务，便会出现新的路线，让玩家自行选择。而无论每次任务的成败，玩家最少都可以挑战一定数目的对手。不论初心者，还是上级玩家，一样可以享受到游戏的乐趣。

每次"CHALLENGE MODE"完结后，根据玩家达成任务的成功次数、达成度，以及设定的难易度，将可以换取"与道具有关的东西"和"FIGHT MONEY"，其中"与道具有关的东西"虽然还不知是什么，不过相信与取得各种道具之间绝对有着一定的关系。

另外，与一般的对战模式一样，"CHALLENGE MODE"还提供了乱入功能，而即使在游戏中被其他玩家乱入中断，玩家也可以获得对手乱入前与成绩相应的报酬。

新舞台介绍

除了新必杀技与新系统以外，就连游戏中的对战舞台，在《FINAL TUNED》里也会重新制作！场地整体范围虽然变化不大，但舞台的气氛就与以往有很大的不同了。



庭园

在《VF4》中，飘着漫天红叶，充满秋天气息的庭园，在《VF4 EVO》中就变成了一片夜樱飘落的场景。至于在最新作《FINAL TUNED》中，背景则将会变成刮着阵阵凉风的绿色树林，充满了初夏的气息。

古代斗技场

在前作中被漫天乌云所覆盖的古代斗技场，在《FINAL TUNED》中将会变成覆盖在一片蓝天白云之下的景象。虽然只有这一点点的改变，却将原来死气沉沉的斗技场，一下子换成为充满活力的壮观舞台。

Z GUNDAM 幽谷 VS 泰坦斯 DX

除了可以选择不同类的HC外，还可以选择出击位置

等了又等、等了又等，终于有关于《Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯 DX》的最新消息了。顾名思义，《Z DX》是前作的加强版，大部分在《Z 高达》中出现过的机体也会在新作中登场。而除了会追加 PS2 版的机体外，还会有5部新MS同玩家见面。另外，在HC系统方面也作了大幅改良，欲知详情便要看以下的详细介绍吧！

作战开始　在空中飞行时跟基布笺相像　发射的速度只属一般　由于同伴是雅典娜，所以拜亚笺可被击破两次　机动力没有想像中那么高　发动“复活”效果

五部DX专用新机体情报

在《Z DX》中，将会加入“帕拉斯·雅典娜”、“拜亚笺”、“波利洛古、萨曼”、“巴赞”、“加撒C”五部新机。而传闻中，重高达Mk－II 也会登场，但那是一部宇宙专用的MA，详细资料仍不明。

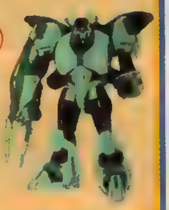
帕拉斯·雅典娜／パラス・アテネ(COST 300)

雅典娜的主要武器是手上的“TWINS RIFLE”，由于此武器能够同时发射两束激光，所以攻击判定甚广，很容易命中敌人。不过发射的速度比一般的激光枪慢，时间上比较难以掌握。至于副武器可以从“SHIELD BR”、“扩散激光”和“大型导弹”三种武器中选择一种。扩散激光就好像爱尔兰魔蟹的主武器，而使用SHIELD BR时会配备上盾牌，但会大幅减低移动速度，使回避变得艰难。

拜亚笺／バイアラン(COST 275)

拜亚笺能够在空中浮游，但是不论在地面还是空中时移动都十分缓慢，再加上这机体的体积庞大，很容易受到炮火的攻击。至于拜亚笺所使用的武器跟基布笺十分类似，唯一不同之处是拜亚笺拥有用不完的弹药，称得上是一座移动炮台。

波利罗古·萨曼／ボリノーク・サマーン(COST 225)



虽然波利罗古的主武器弹药数有10发，但由于每一炮会同时发射出两束激光的缘故，实质上拥有的弹药数只有5发。好在其高速的上弹速度足以弥补弹药少的缺点，如能善加运用问题的话还是很有威胁力的。至于波利罗古的副武器是榴弹炮，跟陆战高达的火箭筒十分相似。而榴弹炮的最大特征是能够知道锁定中的敌人或己方机体余下的弹药数，包括副武器在内。

巴赞／バーザム(COST 200)

巴赞的主要武器是一支能够蓄能量的激光炮，但由于在蓄能量期间不能进行STEP回避，因此很容易受到敌人攻击。而副武器是最普通的头部机关炮，威力并不大。当按着“射击+跳跃”时，巴赞能够变形在空中滑行，回避敌人的攻击。

加撒C／ガザC (COST 195)

加撒C拥有一支能够发射出重型激光的米加粒子炮，威力甚强。副武器是两束同时发射的激光，每发的威力约40左右。而发射时的动作跟魔蟹发射头部鱼雷时差不多，令命中敌人的机会增加。至于格斗动作有点像加布斯尼，威力并不强。

新COST表一览

375	Zガンダム [illegible]
350	[illegible]
325	[illegible]
310	[illegible]
300	[illegible]
295	[illegible]
275	[illegible]
250	[illegible]
225	[illegible]
200	[illegible]
195	[illegible]
170	[illegible]
145	[illegible]
100	ボール

其他MS的更变点

●G防御号(Gディフェンサー)
G防御号未必会在《Z DX》里让玩家使用。

●猎犬(バウンドドッグ)
变形中的STEP格斗变成头撞。防御能力上升，可以强硬地对敌人施展近身攻击。按下“射击+跳跃”，猎犬的上半身会变成MA，被命中的机会略为降低。

●密达斯(メタス)
HP变成400。BOOSTER回复时间延长。当ARM BEAM一发命中后，敌人不能回避。

●Z高达(HML)
炮击模式时，HML的诱导性变弱，而平时使用时上弹速度也会延长。

●百式
射击角度变得更广阔，格斗威力上升。

●卡布斯尼(ガブスレイ)
背部激光枪的诱导性向上。

●高达Mk－II
空中格斗动作变更。空中格斗时，按特殊格斗也只会使出空中DASH格斗。

●SUPER GUNDAM
射出时炮身的诱导性能显著弱化，使命中敌人的机会减小。而且LBR不能再穿过障碍物，COST也有所增加。

●汉布拉比(ハンブラビ)
COST下降至295，能够同时发放两条海蛇。另外，攻击力上升及BOOSTER的持续时间增长。

●密沙拿(メッサーラ)
导弹改为由左右两边斜向发射及诱导性能弱体化，令此武器更加难以使用。

●基布笺、亚修玛(ギャプラン、アッシマー)
虽然COST维持不变，但攻击力大幅下降，硬直时间也比以往更长。尤其是在地面进行STEP时，硬直时间就更加长。另外，变形时左右移动角度也变得狭窄。

其他变更地方

●全体MS的移动速度上升，武器的诱导性增加。
●STEP的硬直时间延长，连续STEP已不能回避敌人攻击。
●加入可变型MS以MA状态在飞行中被击破的可能，机体的机身会掉到地面，令再出战的时间延长。
●初期登场位置变更。在作战说明画面中，能够改变自己的登场位置。
●增加“アクシズ表面”和“ゼダンの门2”两个弱重力的版面。
●加入5名驾驶员，アポリー、ロベルト、ラムハス、ハサ、ダンケル、アストナージ
●完成对CPU战后，增加EXTRA STAGE。
●对CPU战时，每条路线设有EASY、NORMAL、HARD和NEW TYPE四种难度。

HC系统改更

●在HC能量全满下，按一次通信键仍可进行通信，按两次通信键发动HC。
●在出击前，玩家可以选择“强袭”、“机动”和“复活”三种种类的HC。

1.强袭

跟前作的HC相像，攻击力非常强，连续5 HIT可以令满Amour的MS变成濒危状态。当受到敌人攻击时，HC的效果时间也不会减少，而在HC发动中储回来的HC能量，能令持续时间延长。不过MS的移动速度则跟平时没有分别。

强袭时机体会发出黄金光

2.机动

大幅增加移动力，但被击中时仍会倒下。

全身发出蓝光

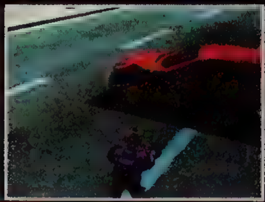
3.复活

MS被击破后，能以Amour 25%的机会再出场，但机体会变成“损毁状态”，失去某部分的能力。

损毁状态的机体变化

Zガンダム	失去变形能力
百式	不能用剑指
[illegible]	不能使用二刀流
[illegible]	[illegible]
[illegible]	失去变形能力
B[illegible]	不能使用扩散激光
[illegible]	失去变形能力及部分格斗能力
[illegible]	失去变形能力及部分格斗能力
P[illegible]	不能使用盾牌导弹
[illegible]	失去变形能力
[illegible]	失去变形能力及[illegible]
B[illegible]	不能使用激光炮及不能进行[illegible]
ガンダムMK－II	不能上弹及使用空中格斗

虽然说这是一款赛车游戏，但是《TOKYO COP》的玩法其实与普通的赛车游戏并不一样。作品的舞台为东京市，玩家的身份是一名警官，需要驾驶着警车追捕凶恶的犯人，整个过程就好像好莱坞电影常见的场面，非常紧张刺激。顺便一提，本作由西班牙著名的游戏开发公司Gaelco制作。



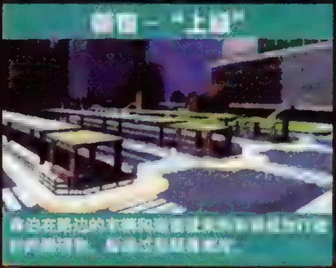
简单操作法

本作的操作方法与一般的赛车游戏大同小异，只有方向盘、油门和刹车。由于玩家驾驶着一辆全自动汽车，所以不用担心换挡的问题。另外，仪表盘上装有几个按钮，用途说明如下：

A.视点切换：自由选择3种视点
B.喇声：只要按一下，前方的汽车就会避开
C.警笛声：长时间响起的话，路面上的汽车会让向两旁
D.键盘：记录PASSWORD

路线资料

游戏内出现的赛道有4条，虽然与现实的环境并不相同，不过气氛仍然得以保留。

日比谷－"中级"


涉谷－"超上级"

犯人

捕捉犯人的方法很简单，只要直接把汽车撞向犯人的车一次便可，不过如果犯人属于BOSS级别的，撞击的次数也会随之增加。游戏里出现的犯人共有48名，每版有12个人登场，他们各有不同的特性与能力。

如图中所见的是其中一部分的犯人。

预料到犯人将要转弯，立即驾车上前制止。

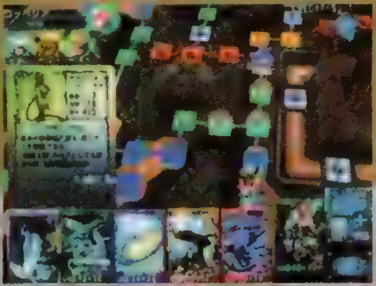
进程记录

作品的数据保存以PASSWORD形式来进行，每次游戏完结时画面上有一个密码出现，在下次进行游戏前以键盘输入，就可以继续上次游戏的成绩。

登场车种

已知玩家可以驾驶的车辆共有6种，不过最初只能使用其中3款，余下的车种会随着游戏进展逐一出现，而每关玩家可以转换一款汽车。

《THE KEY OF AVALON》(《阿瓦隆之键》)已经推出了一段时间，在此期间也获得了不少CARD GAME（卡片游戏）和BOARD GAME(桌面游戏)的爱好者的好评。而在新的VER.1.20版中将会加入大量新元素，现在就与玩家分享一下。



生命初期值上升至7

系统方面的一大改变之处是角色的生命初期值由5变成7。还有，敌方怪物的攻击力将会大幅度地提升，而因双方攻击力差距甚大时将会出现的“OVER GIRU”，每次最大只能造成4点伤害，这样就可以避免一进入游戏便立刻GAME OVER情况发生。另外，升级必要的“证”会由最多9999个变成20000个，而在“证”争夺战时取得的称号将统一至10个。

到达寺院时获得生命力由2减至1。

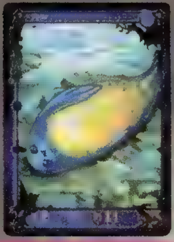
52张新增卡片

在“VER.1.20”中新登场的卡片共有52张，而本次会为大家介绍其中6张最具特色的卡片。

加入了先制能力，而且更具有回避对手先制攻击的技能，是一张相当优秀的卡片。不过基本能力较低，需要运用战斗支援卡片来弥补它的不足。

只要不和战斗支援卡片一起使用，攻击力便会＋10，使威力大大提升。不过フィフティニー是一张非常稀有的卡片，要得到它相信会有一定的难度。

利用弃牌堆里的怪物卡片来强化攻击力及耐久值的新种类卡片。由于其效果只会在移动后才能发动，因此并不难使用。



使用战斗支援，可以增加回避率，而且耐久值＋3点，另外能够移动至红色格子的效果也十分不错。

舍弃一张手牌，便可以从套牌中选择一张卡片加入手牌之中。只要运用这张卡片便能够轻易地找到KEY CARD，不过代价也不少。

将怪物的基本攻击值全数加到防御力上的战斗支援卡片。在无论怎样也不能被对手夺去“键”的时候，最好就是使用这张卡片。

追加TIME COST概念

另一个系统方面的转变是加入了“TIME COST”的概念，当特定的卡片发动其能力以后，玩家的所持时间便会减少10秒。换句话说，在每一回合内玩家能够使用的时间将会受到限制。还有，在战斗时刚使用完的卡片并不会马上消失，直至等到选择战斗支援卡片后才会被消灭，令使用卡片时的变化更大。

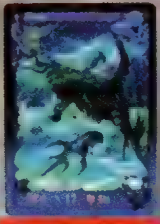
在战斗画面中会表示出卡片的特殊效果

新增的4种战斗支援效果

在“VER.1.20”中，将会新增四种战斗效果，以下逐一为大家介绍。

- 对手怪物的耐久值两倍的确率即死。
- 对手怪物的攻击值两倍的确率，能够成功回避敌人的攻击。
- 令对手怪物的即死效果无效化，即死无效。
- 令对手怪物的回避能力无效化，回避无效。

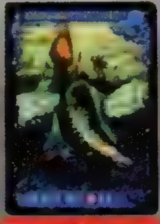
旧卡片特殊能力更改



无属性移动时需要准备时间。

かすめ取り

当对手没有使用战斗支援卡片时，发挥效果。



能够增加手牌的优良卡片，但加入了TIME COST。

ディスプレイス

效果由1回合变成2回合。

THE KEY OF AVALON
Text :Dr. Game Design : MW

RALLY SPORT 2

《RALLY SPORT 2(越野挑战赛 2)》是一款画面素质极高的赛车游戏，在游戏中登场的赛车数量十分多，而且赛道的种类也很丰富，是赛车迷绝对值得一试的作品。

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

操	作	表
十字键/ANALOG:转向	R1键:加速	L1键:刹车
A键:紧急刹车	B键:上挡	X键:下挡
Y键:后视	黑色键:转变视点	白色键:重新设定车辆
BACK键:取消/回到上一个功能表	START键:暂停游戏	

野外赛的转弯技巧

其实每款赛车游戏的转弯技巧都差不多，巧妙的地方是转向和刹车的时机。在进行野外赛时，大部分的弯角都需要使用到甩尾技巧，假如不能熟练掌握，就很难在赛事中获胜。甩尾的基本技巧是外、内、外，先从外线切入内线，车头沿着内线的弯角进行甩尾，过弯后车身再次返回外线。当赛车回到外线时，由于车尾产生的动力还未完全减退，因此需要运用反手转动方向盘来平衡车身。

公路赛的转弯技巧

公路赛的高低起伏比较少，所以在公路上驾驶会比在野外轻松许多。不过公路的路面窄，道路两边又设有防撞栏，如不能准确地把握入弯的时机，车身很容易跟防撞栏相撞使速度减慢。此外，在公路赛中适合使用甩尾技巧的弯角并不多，当面对一些小型弯角时，应该尽量贴紧外线，再由外线转入内线。而在转弯之前，必须先微微减速，让车胎有足够的转向空间。

RALLY CROSS

RALLY CROSS是越野赛道和高速公路组合而成的混合赛道，由于RALLY CROSS的直路比较少，而且弯角也没有太多缓冲区域，因此只适合一些加速力高的赛车行驶，极速高的赛车则很难发挥到它的长处。在这种类型的场地比赛时，一定要留意车辆的速度，在转弯前要先放开油门，微微地减慢车速，让赛车入弯后的移动轨迹更为流畅。否则一不小心冲向防撞栏，就会令整部赛车停下来，丧失了很多宝贵的时间。

RALLY

[illegible]

HILLCLIMB

山路赛是难度极高的赛事，在上坡赛中由于未能看见弯角的尽头处，以至于很难掌握正确的入弯时间。此外，赛道的一边是山壁，另一边是悬崖，假如甩尾时出现失误便很容易会摔到悬崖之下。还有山路赛的高低起伏比野外赛更为明显，要完全驾驭车辆的行车路线也十分困难，是比较适合上级者玩的赛道。

CROSSOVER

CROSS OVER包含了公路赛、越野赛和山路等各种要素，非常考验赛车本身的性能，进行CROSS OVER的赛车除了要转弯性能良好外，加速力和耐久力两方面的要求也非常之高，不然很难在赛事中获胜。CROSS OVER赛道承继了公路的特点，在赛道两旁也有防撞栏，所以做甩尾时的难度会相对提高

ICERACING

[illegible]

● MICROSOFT ● RAC ● 1至4人玩
● 299港币 ● DVD-ROM

RALLY SPORT 2

重返德军总部 战火狂潮

这款游戏是经典的第一人称射击游戏“《WOLFENSTEIN（重返德军总部）》系列”的最新作，本次的敌人除了纳粹德军之外，更会有大量来自地狱的妖魔鬼怪！

十字键：道具选择（←／→）、使用（↑）	L键：跳跃	
R键：使用武器	左摇杆：移动／选择、蹲下（按下）	
右摇杆：视点操作、实行（按下）	A键：决定／武器变更	B键：取消／武器变更
X键：弹药补充	Y键：瞄准器／望远镜	黑色键：踢腿
白色键：显示提示	START键：决定／暂停游戏	BACK键：取消

© 2001—2004 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc.

●ACTIVISION ●发售中●STG●1至2人玩●DVD-ROM
●299美元●http://www.activision.com/●对应XBOX LIVE

游戏系统简介

游戏以第一人称的主观射击形式进行，在SINGLE PLAYER模式中，玩家只须依照画面上的提示达成特定的条件便可过关，而中途则要收集武器和回复道具。此外游戏收录了可供2人合作或对战用的模式，甚至还有通过XBOX LIVE进行网上对战的MULTIPLAYER模式。

SINGLE PLAYER模式攻略重点

★随着游戏进行，任务的性质会不时改变，因此要经常按下白色键查看任务的内容。

★游戏中的敌人AI相当高，甚至会把玩家掷出的手榴弹再抛回来，因此在拔出引线后不妨稍等一会儿再扔出。此外还要活用各种攻击方式，以免被敌人看穿。

★有些任务需要隐密地进行，此时便要选用一些声音较小的武器（如匕首，或装上消声器的手枪），在敌人背后执行暗杀行动。

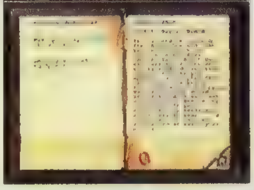
★丧尸倒下之后过一段时间就会复活，因此要把它们的尸体彻底消灭。

★当取得第2把COLT手枪后，便可双手持枪来攻击，除了攻击力加倍之外，准确度和破坏力也会提高高。

★面对手持盾牌的丧尸时只能以踢脚或匕首等肉博攻击来对付，另外火炎喷射器对不死系的敌人特别有效。

★按下右摇杆后再向左、右移动，便可令主角做出踏步移动。

★启动“ADVANCED SETUP”中的“AUTO AIM”（自动瞄准），可省去自行瞄准的麻烦。



佣兵战场II 双倍螺旋体

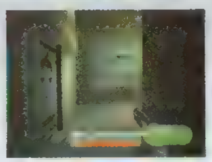
以反恐战争为主题的“《佣兵战场》系列”的续作，主角莫里斯这一次要阻止恐怖份子利用新研发的病毒进行恐怖袭击，如果任务失败的话便会导致成千上万的无辜市民死亡。

十字键：侧身（←／→）、武器选单（↑）、武器变更（↓）		L键：使用副武器
R键：使用武器	左摇杆：移动、蹲下／匍匐（按下）	右摇杆：视点操作
A键：跳跃	B键：直接选用手榴弹	X键：弹药补充
Y键：开启工具箱／使用道具	黑色键：蹲下／匍匐	白色键：切换成射击模式
START键：开启选单／暂停游戏	BACK键：查看任务内容	

© 2001—2003 Activision Inc. and its affiliates. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc.

●ACTIVISION ●发售中●STG●1人玩●DVD-ROM
●299美元●http://www.activision.com/●对应XBOX LIVE

▷▷▷模式简介◁◁◁



SINGLE PLAYER

DOUBLE HELIX

故事模式，玩家使用主角约翰·莫里斯执行各种任务，以阻止恐怖份子发动生化袭击。

RANDOM MISSION GENERATOR

通过任务类型、地形难度等不同的设定，制作一次单一的任务来考验自己的实力。

PLAY TUTORIAL

练习用的模式，由各种基本动作、武器用途以至任务目的都收录其中。

MULTIPLAYER

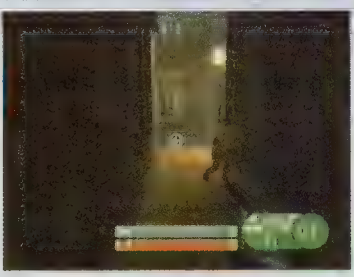
PLAY ONLINE

利用XBOX LIVE跟世界各地的玩家进行分组对战，最多可供12名玩家同时参与。

SYSTEM LINK

游戏本身并不支持2人用模式，但是用SYSTEM LINK接驳另一部XBOX之后，便可进行2人对战或合作游戏（必须使用2张游戏碟及2台显示器）。

▷▷攻略重点◁◁



★推动左摇杆的幅度会影响移动速度，但是奔跑时会发出较大的声响，容易惊动附近的敌人。

★侧身会比较容易避过敌人的攻击，也适用于隐藏自己的行踪。

★在执行潜行任务时，应利用无声的武器，如匕首从背后把敌人击倒。

★按B键可马上把武器变成常用的手榴弹，这样便不必开启武器选单，省却不少时间。

★有些地方必须蹲下或匍匐才能通过，但要注意在匍匐时是无法使用武器或道具的。

机动战士高达SEED

战舰地图

1.MS甲板

放置、整备MS的地方。マードック军士经常呆在这里。另外佛亚达也经常在这里转悠。

2.食堂

船员们休息的场所。吉良的朋友塞、托尔、米利安利亚等人经常出没这里。

3.舰桥

战舰的中枢部。舰长玛琉、副舰长娜塔尔、诺伊曼等人经常呆在这里。在一些非常时期，这里也经常禁止出入。

4.舰长室

正如其名，舰长玛琉经常呆在这里。如果有什么事情想要寻找玛琉，那么来这里或者舰桥去找准没错。

5.展望甲板

在这里可以了望到宇宙空间。许多船员当自己遇到了烦恼或其他不开心的事情时，就会经常独自一人跑到这里来解闷。

6.居住区

下级军官的生活区。与食堂一样，吉良的朋友托尔等人也经常呆在这里。

7.通路

无论要前往舰内的任何地方，这里都是必经之地。所以许多关系到剧情发展的事件都会在这里发生。芙蕾等人有时候也会独自一人呆在这里。

8.医务室

为负伤的士兵进行救治的房间。米利安利亚等女性角色经常出没这里。在游戏的前期，娜塔尔更是一日一在。

战斗准备

1.作战方案

在即将进入战斗时，将会由玛琉为首召开作战会议。会上她会针对当前战场上的情况制定出作战计划。有歼灭战、守卫战等几种作战方式。另外，在有的关卡中她还会为玩家推荐一套适合当前作战的装备。但是在本作中，攻击高达的装备如何其实并不重要。所以大家无须在意玛琉的推荐。

2.选择装备

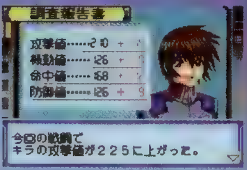
攻击高达一共有3套装备可以选择：AILE装备、LAUNCHER装备和SWORD装备。选择不同的装备，其战斗能力均有所不同。具体的数据资料，请参考下面的能力图。

3.支援机选择

在战场上，孤单一人是不可能一直支持下去的。所以当游戏进行到一定阶段时，就能够请求友机进行支援了。友机在战场上也能够攻击敌人，而当其与自机在雷达上显示在同一区域内时，每当自机进行攻击时，友机就会自动进行支援攻击，非常方便。

战斗要点

十字键	机体移动
A键	发射锁定框
B键	锁定后攻击
L键	切换武器
R键	加速



注：1.使用R键加速时，画面左下会出现一个热力槽，加速时槽便会上升。当槽蓄满时一段时间内就不能再次加速了。所以在战斗中只能选择合适的时候使用加速，否则被围攻时很难摆脱敌人的锁定。

2.在使用光剑、实剑等武器时按一下A键，锁定框便会出现在机体前。但如果按住A键不放的话，锁定框便会环绕于自机体周围。这两种锁定方式各有各的好处：前者便于对单替目标，后者便于复数锁定，所以请玩家根据战场的情况自行判断。

复数锁定

同一画面内，若敌机数在两机以上，那么就可以利用锁定框同时锁定两机以上的敌人。此时的复数攻击只消费一次攻击的EN，且复数攻击能够提升评价。多用绝对没有坏处哦。

战斗等级

在战斗结束以后，系统会根据玩家在战斗中的表现给出一份数据统计，同意对表现给予一个直观的评价。评价最高为S，最低为C。评价的高低与战斗完成时间、敌机击破数、中弹回数、复数攻击回数、补给回数等项目有关。

前两关的评价点数

战斗时间	15秒以内	16～30秒	31～60秒	61～90秒	91～105秒	106～120秒	121～150秒	151～165秒	166～180秒	180秒以上
PHASE–01–1	200	150	100	50	–	–	–	–	–	–
PHASE–01–2	300	300	200	150	100	100	50	–	–	–
PHASE–02	400	400	400	200	150	150	100	50	20	–

补给回数(PHASE–01、02共通)				
1	2	3	4	5
–30	–60	–120	–240	–480

等级必要值	S	A	B	C
PHASE–01–1	230以上	229～151	150～71	70以下
PHASE–01–2	351以上	350～251	250～191	190以下
PHASE–02	601以上	600～381	380～281	280以下

中弹回数	0	1～
PHASE–01–1	0	–（5×中弹次数+5）
PHASE–01–2、02	0	–（7×中弹次数–4）

复数攻击	锁定2机	锁定3机	锁定4机	锁定5机
1回	7	9	15	18

击破数
30×击破数

攻击高达装备能力图

AILE装备

同时装备有合适远距离作战的光束来福枪以及适合近距离的光剑，堪称万能型装备。虽然武器的单发威力稍差，但非常容易使用。

HP	2000
防御力	100
机动力	160
EN	300
攻击力	290
命中率	10

光束来福枪

消费EN11。锁定为标准的单方向，直观明了。

光剑

消费EN9。威力比来福枪大。不过需要与敌人相邻才能使用。

LAUNCHER装备

特别强化了远距离攻击力的装备。机动力虽然下降，但若能够远离敌人，并在远处攻击敌人密集的地带，就能给敌人极大的伤害。

HP	2000
防御力	90
机动力	100
EN	300
攻击力	310
命中率	20

火箭炮

消费EN5。向三个方向同时发射。在混战时能发挥极大作用。

光束炮

消费EN68的超长距离炮。不过不会打中友军，所以可以放心使用。

SWORD装备

接近战用的装备。当自机被敌人包围时，威力强大的实剑便能够发挥巨大的威力。而回旋镖虽然威力不大，但射程较长。

HP	2000
防御力	110
机动力	130
EN	300
攻击力	295
命中率	15

回旋镖

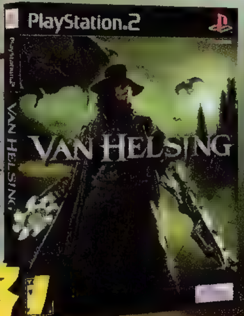
消费EN4。与光属来福枪比较相似，虽然极易使用，但威力非常底。

实剑

消费EN25。一直按住锁定键不放的话，便能够在一个大范围的圆形区进行锁定。

© 2004 UNIVERSAL STUDIOS© VU GAMES

VAN HELSING



电影《狙魔人（凡·海尔星）》不知道大家看了没有？但无论你有没有看都要玩XBOX、PS2同步推出的《狙魔人》，故事围绕着狙魔人与德古拉伯的决战展开，这恰巧与《恶魔城》的故事相输，玩法极似《DEVIL MAY CRY》，游戏中的锁链更像《鬼武者3》中的鬼黼，集《恶魔城》、《DEVIL MAY CRY》、《鬼武者3》三家之大成，成为该季里最热门的游戏可谓当之无愧！本期为玩家送上爆机详尽攻略、隐藏要素及各种迷你游戏出现条件！

XBOX、PS2同步爆发最强狙魔攻略！一期爆机＋隐藏要素＋迷你游戏公开

● VU GAMES ● 5月6日 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 156KB
● 49.99美元

狙魔人VAN HELSING
Text：风之使者 Design：Kenie

基本操作

□	射击武器
△	近接武器
×	跳跃／闪避
○	调查／锁链
R1	锁定攻击目标
L1	爆烈模式
R2	必杀攻击
L2	选择武器
START	暂停游戏

【画面说明】

1. 连杀限时
2. 连续杀敌数
3. 必杀攻击量
4. 体力
5. 魔力
6. 射击武器
7. 近接武器
8. 锁链感应

【战斗须知】

攻击敌人时，要按住R1锁定目标，再按□或△才能击中敌人。每种敌人都有特别害怕及不怕的武器（攻略内文中详述）。按L1启动爆烈模式，可增强武器的威力，但同时也会消耗魔力，用普通攻击打中敌人后会逐渐回复魔力。按住R1，再按方向＋×可作出翻滚闪避（紧急回避）。

【锁链的功用】

锁链主要有以下4种用途。玩家站在适当位置，并面向"锁链印"时，画面右上角的"锁链感应"就会亮起来，这时按R1＋○，主角便会向锁链印射出锁链，把自己拉到锁链印的位置或吊着锁链印摇荡。

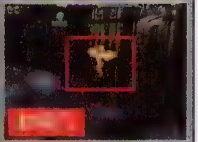
锁链4个用途：

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]

【两种十字架】

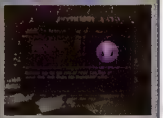
游戏场景中放置了一些十字架，打破物件、击倒敌人也会掉下十字，十字分为红、绿两种，绿十字即是钱，过关后可利用它购买东西；红十字就是补充体力的道具。

【解开封印门】



游戏中有些封印门，部分是必须打开的，但也有一部分只提供道具。每一道封印门都需要用指定的武器击破它，某些还要按L1增强威力，再攻击后才能够打开。至于用什么武器打开什么样的门，请参考攻略内文。

【使用道具】



按START打开选单，再选"INVENTORY"，在"ITEMS"一栏就可以使用道具，道具共有以下4种，除了EASTER EGG，其他道具最多只可以同时带3个。在"WEAPONS"和"MOVES"可观看武器及动作，最后的"CHEATS"并非一般游戏的CHEAT CODE，而是一些不影响游戏的特殊设定，需要在游戏中取得特定道具，才能使用该特殊设定。

4种道具：	
LIFE REPLENISHER	体力全回复
AMMO REPLENISHER	魔力全回复
SPEED BOOST	20秒内加快移动及攻击速度
EASTER EGG	用来开启隐藏迷你游戏

【过关后购买东西】

全游戏中共有12个任务，每过一关后按"ARMORY"，便可购买道具和各种动作。

商品一览：	
[illegible]	[illegible]
LIFE REPLENISHER	体力全回复道具
[illegible]	[illegible]
AMMO REPLENISHER	魔力全回复道具
SPEED BOOST	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

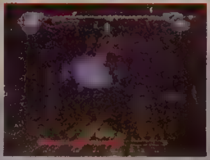
【攻略开始!序章】

礼拜堂

图1

三年后的法国巴黎，狙魔人 VAN HELSING（以下简称VAN）来到一座教堂灭魔。向前走了几步会听见DOCTOR JEKTLL的声音，对话过后，画面下方的字幕提示玩家调查旁边有红十字的闸门，调查后却发现门锁上了。在周围收集绿十字，调查中央的石像可取得更多的绿十字。走近左边的高台时，字幕提示用二段跳，跳上高台之后，再有提示让使用锁链，利用锁链跳上高处，再前进会看见吊灯上有个锁链印，射出锁链吊着灯摇荡，摇到右边时按→＋×跳过对面平台（图1），最后走上楼梯。

教堂2楼——BOSS战!



在2楼再次听见DOCTOR JEKTLL的声音，随即跳出一位貌似猩猩的男人HYDE（就是OPENING 中的那位博士），他是序章的BOSS，很容易对付，玩家可尝试用各种武器熟悉一下战斗系统。HYDE主要利用飞扑攻击，看准时机闪避即可。

打败HYDE后，VAN把握住HYDE的一次攻击失误，挥动刀轮割下了HYDE的左臂，愤怒的HYDE一手捉住VAN上到天台，使劲地将VAN抛出教堂，VAN掉下之际发射锁链枪贯穿了HYDE的胸膛，本次的灭魔任务告一段落。

【VASERIA VILLAGE】

火车站

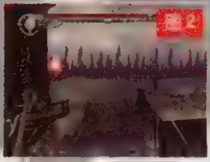


图2

回到三年前，失去记忆的VAN被派往讨伐德古拉古（DRACULA），公主ANNA也是讨伐者之一。不久后，火车到达目的地，VAN在车站看见一只年老的鬼魂飘上山，似乎想带着VAN去某处。用近接武器破坏周围的木箱可取得十字；左边小屋内有一道封印门，但要在2周目（爆机后）才能打开；小屋旁边有部马车，在马车背后调查可取得CHEATS “BIG HEAD”，启动它会令游戏中的人物变成大头公仔。沿左边楼梯跳上小屋顶，再跳过左方房檐顶，用锁链飞过左边的塔（图2），再用多次使用锁链飞上塔顶，可取得LIFE REPLENISHER。接着向路牌的方向走上山道。

断桥

图3

走到桥头时，画面显示着右上方的吊臂和谷底的转轮。跳落谷底调查转轮，令吊臂的方向扭转。回到桥头，用锁链勾住吊臂（图3），跳过山谷。留意谷底有道封印门，也是在2周目才能打开。

风车屋

图4

前方有一座风车屋，突然周围的骷髅被邪灵依附，这是游戏中最弱的喽罗，用刀轮便可轻松消灭他们。桥头有个石台，台上有点黄光，这是开启迷你游戏的石台，但目前未能打开。而在石台右边（图4），可用锁链跳上巨石顶，取得HALF OF A LIFE INCREASER，取得两个便可增加体力上限。风车屋的封印门，目前未能打开。桥尾有一个LIFE REPLENISHER，取得后打开旁边的门入村。

村庄1

图5

村内有更多的骷髅，熟悉用刀轮和枪战斗吧！用锁链可将骷髅拉过来打。

村庄2

在狭小场地内出现大量骷髅，按R2用必杀技一击杀一只。过桥后跳上右边建筑物，再用锁链飞过左上方建筑物，又会出现骷髅，这里有些十字，站在屋顶左边（图5）用锁链可飞上钟楼，用刀轮攻击大钟会掉下十字。

村庄3

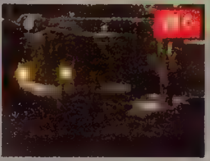


图6

画面显示着高处的锁链印和一把散弹枪，用锁链跳上高处建筑物内，调查发光位置取得散弹枪，VAN立即用散弹枪射破前方的门，以后按L2可更换手枪或散弹枪。回到地面，用散弹枪破坏左边的封印门，之后通过（图6）。

喷水池——BOSS战!

在喷水池遇到一个强悍的神秘敌人“???”，建议用手枪对付他。BOSS主要会打击地面，震动会使VAN受到伤害，应该跳起开枪（按住便可连发），利用浮空时间避开。BOSS还会冲撞攻击，接近时会捉住主角，被捉住可以狂开枪令其松开，基本上他的全部攻击都可以跳起避开。但千万不要用锁链把他拉过来，否则会遭到BOSS的痛击。战胜之后，那位神秘敌人逃离现场。

【VASERIA CHURCH】

吊桥

图7

跳落右方位置发现一个迷你游戏石台，但同样未能打开。回到高处靠左位置，用锁链拉动远处的印，使吊桥落下。过桥之后，途中跳上右边的屋顶（图7），取得HALF OF A LIFE INCREASER。前方右边的高墙，跳上去发现一个石像手持骷髅牌，这也是2周目才能打开的东西。之后从左边的闸门离开。

井户

图8

来到坟场前的井户，出现新敌人石像鬼，石像鬼害怕被散弹枪近距离攻击，应跳起近距离射倒他们，落地后再用刀轮追打。跳落井户可取得SPEED BOOST。发觉前方的闸门打不开，于是用散弹枪射破右边的封印门（图8）。

村庄

看见一座教堂在高处，先跳上右边的小屋，再跳上屋顶的高处，用锁链飞到另一屋顶，再用锁链飞过左边屋顶，跳上烟囱顶使用锁链，便可飞到远处取得HALF OF A LIFE INCREASER。

消灭敌人后，踏上左边角落的楼梯，发现2楼有锁链印，飞上2楼破坏木箱可取得LIFE REPLENISHER，从左边位置跳落左边屋顶，用锁链飞到远处可取得绿十字。然后进入教堂。

教堂——BOSS战!

在教堂发现3只女妖（德古拉古的妻子）捉住了ANNA公主，她们看见VAN后，暂时放下了公主。本次BOSS战分为前后两个部分。

前半：3只女妖站着不动，玩家要对付“VERONA（左）”和“ALEERA（右）”，同时要回避中央女妖的攻击。女妖会向VAN放电，可跳起开枪避过；她会震动地面发出冲击波，与前一关BOSS一样，也可跳起开枪避过；此外她还会在地上变出光柱，要不断游走或翻滚回避。

后半：击倒左右女妖后，中央的女妖变成恶魔型态“DEMON MARISHKA”，她通常会放出电流横扫及贴着地面向玩家飞扑过来，这两招都可以跳起避开。接近时她会用翼攻击，因此VAN要尽量离远点再攻击。

BOSS战结束时，VAN察觉到她害怕掉在地面上的十字架，趁避开了她攻击的时机，一个翻身拾起十字架，飞插入女妖的胸口。不一会，ANNA醒来了，她提示VAN进入图书馆，还说她的哥哥在6个月前被人狼咬过。

【IGOR】

图书馆

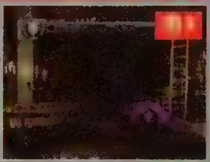


图9

中央的爬梯并不是用来爬的，用刀轮攻击爬梯，会掉下HALF OF A LIFE INCREASER（图9），调查左边的书柜，书柜突然倒下，发现一条通道。

地下通道

图10

在窄巷右边有一道封印门，可用散弹枪破坏，取得CHEATS “COLOR BODY”（图10），使用后VAN的身体会发出不同的颜色。在楼梯前的左右位置向高处跳可取得十字，然后上楼梯开门进入坟场。

坟场

跳上楼梯左边，调查发光点取得新武器——弩，这是可以连发的射击武器，在弩右方的角落调查，取得CHEATS “UNLIMITED AMMO”。出外发现那位老伯幽灵，幽灵再次慢慢飘走。这时出现大量猫头鹰敌人，它们十分麻烦，留在地上肯定会被围攻至死，应不断地在跳跃中用弩来对付。跳上屋顶取得LIFE REPLENISHER和AMMO REPLENISHER，在下方的闸门前取得HALF OF A LIFE INCREASER。前方闸门右边又发现一个手持骷髅牌的石像，用弩攻击骷髅牌，便可成功地打开了闸门。

冰河

发现几个冰女正在洗澡，冰女看见主角，立即发起攻击（被人偷看洗澡，不发怒才怪！），她们会用远距离攻击，应保持距离用弩反击。跳上右边房屋的檐顶，再跳上屋顶，走到最右边可取得十字（图11）。沿着冰河走向瀑布。

图11

瀑布

若在此遭遇石像鬼，就会发现弩对石像鬼无效，要用回散弹枪来对付它们。跳上右边平台，用锁链飞上高山，再飞上左边的山顶，经左边的山道离开。

图12

巨型石像

中央位置有一座巨型石像，石像底的封印门未能打开。跳上石像台，用刀轮攻击石像，令石像倒下，变成通往山顶的踏脚石（图12），经山道离开。

崖顶

这里出现一种双手持剑的黑骷髅，他们与普通骷髅一样怕近距离散弹枪和刀轮攻击，但他们懂得闪避子弹，应先跳起插下攻击，落地后再用刀轮连环3击，最后补射一枪，这个方法最容易消灭黑骷髅。在崖顶不要随便向下跳，因为掉下山崖，就会回到瀑布处，又要浪费时间跳上来。跳上右下方的石柱，发现右方远处有锁链印（图13），用锁链飞上高台取得CHEATS “PLAIN WORLD”，开启它会令背景变得灰暗。

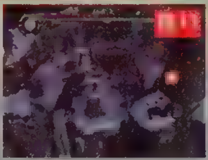
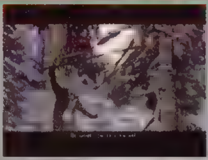


图13

山顶——BOSS战！

终于追到幽灵老伯，他自我介绍叫VALERIOUS，老伯称呼VAN为GABRIEL，看来是VAN过去的名字。突然有一手持火炮的男子袭击幽灵，还利用火炮袭击VAN，原来他是德古拉古的仆人IGOR，随即开战。



IGOR站在高台上，只能够用射击武器伤害他，建议用手枪，因为手枪比较灵活，攻击时可以随时闪避。IGOR会向地面上的3个方向发射炮弹，只要翻滚到炮弹打不中的地方就可以了；他也会瞄准玩家开炮，这时要一边攻击一边横移就可以避开；此外他还会向玩家投下炸弹，滚开后远离炸弹便可。

VAN正想解决IGOR的时候，高处出现了一只人狼，但人狼很快就离开了。

【PRINCE VELKAN】

坟场

回到坟场，同样在屋顶有LIFE REPLENISHER和AMMO REPLENISHER。这时下方的闸门打开了，通过闸门回到MISSION 2的井户，跳落井中可取得EASTER EGG（图14）。

图14

村庄

在村庄行走，经过右边屋顶有AMMO REPLENISHER的地方时，突然飞出一只人狼VELKAN，人狼稍微受了一点点伤后就会落荒而逃。

喷水池

一直追到喷水池，人狼再次出现。人狼很容易对付，他只会不断使用爪子攻击或捉住VAN，保持一定距离用手枪攻击便可，被捉住后可以开枪使其松开。VELKAN受到一定伤害后会再次逃走。

村庄2

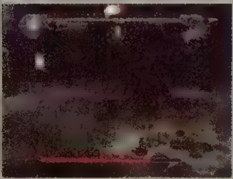
返回MISSION 1的村庄，在途中转左的地方破坏木箱，入内可取得AMMO REPLENISHER（图15）。

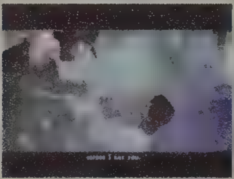
图15

广场——BOSS战！

继续回程，来到一个圆形广场，人狼突然偷袭VAN。采用同样的方法对付他，趁他靠近时翻滚回避，人狼便会胡乱挥拳，这时按L1加强火力用手枪还击，重复这套动作便可获胜。

受重伤的VELKAN变回人类，他请求VAN赶快杀死他，否则将再次变回人狼，失去理性地杀人。正当VAN犹豫时，VELKAN突然变回人狼，VAN正想开枪时，ANNA推开了VAN，人狼趁机逃往山上的古堡。原来这人狼就是ANNA的哥哥，被人狼咬过，自己也会变成人狼！？





【CASTLE FRANKENSTEIN】

风车屋

回到熟悉的风车屋，在桥头的迷你游戏石台使用EASTER EGG（图16），便可打开第1项挑战“TIME ATTACK”，以后调查石台可以随时来挑战。用散弹枪射破风车屋的封印门，但里面并没有什么特别的东西。经风车屋左边打开了的闸门离开。

图16

山道

跳上左边树顶，发现一个AMMO REPLENISHER，穿过山道便到达古堡入口。

古堡入口

入口的第2部马车上有LIFE REPLENISHER（图17），在马车方向的远处还有两道门，但目前未能打开，不过在闸门旁边还有一个LIFE REPLENISHER。接着从正门进入古堡。

图17

大堂

进入古堡大堂，看见一个侏儒正在整理装甲，侏儒发现了VAN，便马上召来三五成群的侏儒作战，侏儒会集体涌过来攻击（图18），要用弩和空中飞插对付他们。除了入口，大堂内还有4道门，地面左边和2楼左边的门都是通往左室的；2楼右边的门通往右室，但锁住了；地面正前方还有1道封印门，暂时未能破坏它，所以首先进入左室。

图18

左室

从崩坏的地方跳上左边2楼，取得LIFE REPLENISHER。在地面上使用弩攻击中央石像的发光体（图19），石像便会升起，同时周围出现了侏儒。石像底部的封印，目前还不能打开。消灭侏儒后，发觉地面的门锁上了，于是经2楼的门回到大堂。

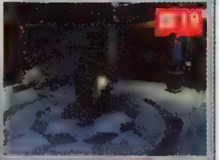


图19

右室

现在通往右室的门开了，在大堂2楼左边，用锁链飞过右边，进入右室。右室聚集了大量侏儒，建议逐个引他们上楼梯，然后用弩将其消灭。在房间底层可取得SPEED BOOST和“SHOTGUN AMMUNITION UPGRADE”，并增强了爆烈模式（按L1）时散弹枪的威力。

大堂

发动爆烈模式用散弹枪射破中央的封印门（图20），往深处进发。

图20

走廊

走廊内只有弱小的骷髅，在拐角处前的位置（图21），可使用锁链跳上高处取得AMMO REPLENISHER。

图21

天文室

这里有个装置中央有点白光，不过现在没有用途，从左边地球仪旁边的门走出室外。

石像广场

一出门口，跳到门口正上方，发现一道封印门（图22），用按L1使用散弹枪的方法射破它，取得HALF OF A LIFE INCREASER。落到地面找到一个迷你游戏石台，可惜目前没有EASTER EGG。在中央的石像位置处跳起可取得一些十字。最后进入小屋内的升降机前往地下通道。

图22

地下通道

这里有各种骷髅，幸好没有最难对付的黑骷髅，不过有一种骷髅法师会在地上变出光柱，应优先消灭。

动力室

除了地面正前方的门，站在齿轮旁边用锁链跳上高处，发现还有一道封印门，但目前不能打开。动力室也有一个白光装置，暂且不理它，进入前方的门。

试管室

这个狭小的房间内却有大量侏儒，建议立即跳上中央的圆盘（图23），用锁链飞上石像鬼产房。

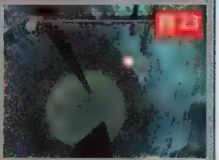


图23

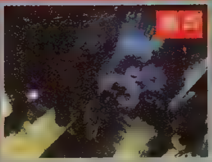
石像鬼产房

一上到这里，便发现周围都是石像鬼的卵，卵马上孵化出幼年石像鬼袭击VAN，被幼年石像鬼撞中，他们会咬住不放，建议向周围跳，用散弹枪近距离攻击。走到上方的门前，用锁链飞上高处（图24），取得新武器电枪。由于前方的门锁住了，所以要返回动力室。

图24

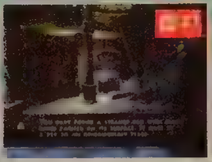
动力室

用电枪攻击发出白光的装置（图25），启动了房间内的齿轮机关。以下有些非必要的过程，教玩家取得道具及开启迷你游戏，想快点过关的话，可以跳过这个非必要的部分。



非必要部分

返回天文室，用电枪攻击白光装置（图26），使巨型望远镜降下，在望远镜前取得EASTER EGG，走到石像广场的迷你游戏石台前使用，打开第5项挑战"KNIGHTFALL"。



回到左室，用电枪攻击石像底的封印，火炉处会掉下道具（图27），这也是EASTER EGG。

返回城外的风车屋，进入风车屋，用锁链飞上高处可取得HALF OF A LIFE INCREASER。

顶层研究室——BOSS战！

启动动力室的装置后，回到试管室，跳上中央的圆盘站着，圆盘会升上顶层研究室。终于找到了吸血鬼德古拉古，德古拉古也称呼VAN为GABRIEL，并说出从前的VAN是杀人魔，VAN坚决认为自己是狙魔人，两人之间的大战一触即发！

德古拉古主要使用两种冰魔法。第1种会从天上降下冰球攻击，第2种是沿着地面射出冰柱，两种攻击都可以一边开手枪一边横移避过，但德古拉古还会突然瞬间转移到VAN身旁挥出冰剑，需要趁他挥剑之前跳开。

战斗结束后，德古拉古呼出一群幼年石像鬼带走VAN，石像鬼因能量不足，飞到途中自然消失，最后VAN掉落到了风车屋内。

【FRANKENSTEIN CAVE】

地底洞穴1

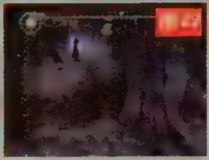
由于掉下来的冲力过大，VAN撞穿了风车屋的地板，掉到了一个地底洞穴内。跳落谷底，突然周围的冰骷髅头升起，这便是新敌人冰骷髅头，虽然各种武器都可以伤害他们，不过似乎弩比较有效。解决冰骷髅头后，跳上左边，使用两次锁链飞上高处，并取得AMMO REPLENISHER。用锁链跳过左边，再跳落左端较低的位置时会发现HALF OF A LIFE INCREASER。再跳上高处，便可离开。

地底洞穴2

这里有一种火属性的骷髅头，同样可用弩对付火骷髅头。跳落地面，用散弹枪射破深处的封印门，取得CHEAT"SICK PLAYER"，使用后背景会不断流动。回到刚进来时的位置，使用锁链飞过高台，在右边高台的木车前可取得"CROSSBOW UPGRADE"（图28），以后在爆烈模式中使用弩会增强威力。木车旁边的通道深处有道封印门，用电枪射破，入内可取得LIFE REPLENISHER。然后飞过全部高台后离开。

地底洞穴3

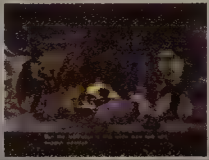
这里无论通过吊桥或跳落下层都可以通过，通过吊桥，在前方可取得HALF OF A LIFE INCREASER；而跳落下层，在一个平台上用锁链飞上尖顶，可取得大量十字。用锁链飞过对岸，在尽头发现一道浅色的墙（图29），按L1＋弩攻击射破它。



地底洞穴4

这个地洞内竟然有火堆，火堆后面有一位身材高大的科学怪人FRANKENSTEIN，他看见VAN二话不说就发动攻击。FRANKENSTEIN是接近战的能手，会不断地靠近玩家挥拳，偶然还会转动身体冲撞，发动震动地面的攻击，只要趁他攻击之前跳起，便可尽量保持距离用手枪射击。当FRANKENSTEIN的体力剩余一半时，他会全身发电，移动速度加快，除了格斗攻击和震地外，还会在玩家所站的位置变出光柱，同样需要不断游走才可以避开光柱。

VAN问FRANKENSTEIN是谁，但他自己都不知道，看来他并非敌人，于是两人化敌为友。两人在火堆前谈话，知道德古拉古想利用FRANKENSTEIN使石像鬼变得更强，所以FRANKENSTEIN一直躲在这里。这时FRANKENSTEIN看到地上的人狼脚印，心想人狼会告诉德古拉古他的住处，便显得非常惊慌，VAN立即跟踪脚印调查。



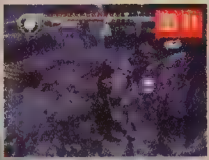
【RETURN TO CASTLE FRANKENSTEIN】

地洞出口

走到左边角落跳上高处，取得HALF OF A LIFE INCREASER。接着向右边山道进发，遇到大量蝙蝠，可用弩来对付它们。走进瀑布中央取得AMMO REPLENISHER。在右边尽头跳上平台，利用锁链越过瀑布左边，一直向左上跳可取得EASTER EGG（图30）。再用锁链跳到瀑布右上方，再次遇到人狼，但人狼一见VAN就立即逃走。

山洞

洞内会出现黑气蝙蝠，它比一般蝙蝠强。由于山洞狭窄，要不断地通过跳跃来回避蝙蝠的攻击。调查发光的台座取得新武器双刀，双刀比刀轮更灵活，攻击力也更高。向前进，跳上高处，在画面右方发现一个LIFE REPLENISHER（图31），看似好像无法过去拿，其实只要向前走一点，走入右边的凹位处调查便可取得。



登山道

离开了山洞，仰望古堡就在山顶，VAN加快脚步登山。途中遇到3只黑豹，近距离用散弹枪可射倒他们，用剑和散弹枪对付最为有效。接着不会再有敌人出现，继续前进，某处右边有一个平台，跳上平台，再跳上右边高处，可取得一些绿十字。在古堡闸门前，跳上刚经过的横梁会发现锁链印（图32），利用锁链飞到远处，取得HALF OF A LIFE INCREASER。

狮头水池

这里有更多的黑豹人，躲在左边的水池内，可以比较安全地使用散弹枪消灭它们。调查狮头可取得CHEAT"SMALL FIEND"；跳出水池行右走几步，发觉有锁链印，利用锁链会拉下一个LIFE REPLENISHER。在右边角落有AMMO REPLENISHER和迷你游戏石台，使用EASTER EGG打开第2项挑战"DEFEND THE RING"。在石台位置用锁链飞上高处的墙边，走到左边尽头用散弹枪射穿封印门（图33），取得HALF OF A LIFE INCREASER，最后从右边的门进入人狼塔。

人狼塔——BOSS战！

在人狼塔当然要打人狼VELKAN，这次人狼仍然会不断地走近挥拳，还会跳上墙跑，再向VAN飞扑过来。应该用翻滚闪避来他的攻击，并用手枪反击，只要掌握到人狼的飞扑时间就很容易对付。

VAN正想用弩解决人狼之际，人狼闪到VAN身后，捉住VAN跳出窗外，VAN立即把弩给他咬住，拿出散弹枪零距离连发，人狼被枪击中后掉落山谷。

人狼塔顶

VAN爬上塔顶，入城时看见ANNA被石像鬼捉进了古堡顶层。

古堡内1

古堡内有大量黑豹，建议率先走到尽头的楼梯，跳到楼梯扶手上，开枪消灭黑豹（图34）。之后进入楼梯上的门。

古堡内2

房间内有蝙蝠和黑气蝙蝠。按L1＋散弹枪射破封印门，取得一些十字和LIFE REPLENISHER，跳出下方的阳台，发现了LIFE REPLENISHER。回到房间中，从楼梯上的门离开。

古堡内3

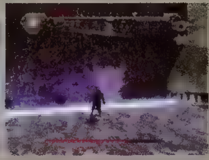
走到左上方的凹位，乘升降机上顶层。

古堡顶层——BOSS战！

在顶层取得一个HALF OF A LIFE INCREASER。再向前走看见德古拉古捉住了ANNA，德古拉古用ANNA威胁VAN讲出FRANKENSTEIN的所在，但讲义气的VAN坚持不说，马上向德古拉古发射电枪，德古拉古将ANNA抛入一道空间门，随即与VAN开战。

本次同样要用手枪对付，德古拉古的攻击模式更为多变，除了变冰柱、落冰球、挥冰剑外，还会在地上划过光线，应跳起开手枪来回避；德古拉古在高处向玩家乱射冰球时，要不断地翻滚闪避。

VAN再度战胜德古拉古，德古拉古正想反击时，上方突然落下大堆岩石压住了德古拉古，原来是FRANKENSTEIN出手相助。忽然，瓦砾内的德古拉



古发散出惊人的力量，将VAN弹入城中，强大力量使整座古堡也开始倾倒起来……

[ESCAPE FROM CASTLE FRANKENSTEIN]

顶层研究室

VAN被弹入顶层研究室，古堡开始倾倒，VAN也必须离开了。研究室有大群侏儒，消灭完后跳进左方的绿色池，调查会取得CHEATS“ARCHAIC CLOTHES”。走下楼梯，回到石像鬼产房。

石像鬼产房

这里又有大批侏儒，进入前方尽头右边的门，发现有LIFE REPLENISHER。然后跳入试管室，经过动力室、地下通道，回到石像广场的小屋。

石像广场

走出小屋时，广场的两个石像突然动起来袭击VAN（图35）。石像不怕任何射击类攻击，不过用剑连续斩便可轻松地消灭他们。石像广场的闸门此时已经打开了，马上从闸门离开，VAN终于在古堡坍塌前的最后一刻逃出城外。

回头一看，ANNA已经准备好了马车，她还救出了FRANKENSTEIN，并把它安置在马车内，VAN、ANNA匆匆乘马车离开，可惜古堡上空的女妖已发现了VAN的踪影。

[FOREST PATH]

马车——BOSS战！

先前在遇到教会的两只女妖又杀来了，VAN跳上车顶与她们交战。本次的对手是“DEMON VERONA”，她大多数都是攻击地面的招术，只要跳起用手枪反击便可获胜。

VAN继续驾驶马车，前方有一条分歧路，因女妖分神的VAN误入了前往悬崖的路，就在马车掉下悬崖的那一刻，VAN飞跳过ANNA的马车，看着马车掉落悬崖，女妖以为FRANKENSTEIN在马车内，追赶着马车搜索，女妖一打开车门，原来VAN早在马车内放了炸弹和银箭，VERONA就这样被银箭刺死。

VAN与ANNA继续逃亡，天上一个巨大黑影掠过，他就是恶魔形态的德古拉古，德古拉古打断大树阻挡马车的去路，马车撞向大树后散了架，德古拉古趁机捉走FRANKENSTEIN，余下的女妖则捉住了ANNA。

雪地——BOSS战！

VAN掉落到悬崖下的雪地中，强敌接踵而来，眼前就是那只死不断气的人狼。这次他只会靠近后用爪子攻击或飞撞过来，飞撞时会撞断周围的树。

手下败将怎是VAN的对手，VELKAN又被打到变回了人类，他说德古拉古的仆人IGOR持有德古拉古城的锁匙，而IGOR就在山谷中。VAN临离开前，VELKAN叫住了VAN，突然再次失控变成人狼，扑向VAN咬了一口，这一口究竟是VELKAN失常的行为，还是另有目的呢？

[WEREWOLF'S CURSE]

山洞

在洞内取得“SCIMITAR AMMUNITION UPGRADE”，增强爆烈模式中双刀的威力。

瀑布

一出山洞就有很多猫头鹰展开袭击，跳落地面将其逐一消灭。再跳上右下方平台，用锁链飞上山顶，从山道前往巨型石像处。

巨型石像

巨型石像周围的3个石像动起来，消灭后站在石像的封印前，按L1＋弩射破封印（图36），取得CHEATS“METAL BODY”，使用后VAN的身体会变成金属色。继续上山，通过崖顶，抵达山顶。

山顶——BOSS战！

在山顶找到IGOR，再次跟他交战。除了上次的攻击方法，他会跳落地面放炸弹，还会投下一个发电装置，装置会向4个方向射出十字形电流，而且电流会不断以逆时针转动，需要一边回避电流一边用手枪反击。当IGOR的体力降至一半时，便会再投下一个发电装置，使玩家的活动空间更小，幸好被电流击中的伤害不大。

击倒IGOR，VAN拿出他的火炮，跟着幽灵的指示，用火炮打开通往德古拉古城的空间门。

[ASSAULT ON CASTLE DRACULA]

城外山道

穿越空间门，来到德古拉古城（恶魔城！？）的山道，途中会有猫头鹰发动袭击。在山顶的洞内按L1＋弩射破封印门（图37），取得第5只EASTER EGG。然后进入德古拉古城。

大堂

虽然有很多蝙蝠和黑蝙蝠，不过地方非常大，有足够空间给VAN回避。通过前方的大门前往祭坛。

祭坛

在这里救出ANNA，两人谈到VELKAN的事，ANNA表示曾听过哥哥说德古拉古有一样克星。VAN又说VELKAN再次失控变成了人狼，还咬了他一口，ANNA却坚信VELKAN没有失控，即使咬VAN也一定是有原因的。突然大石倒下，ANNA独自离去，周围出现了3个雷法师，他们会使用远距离攻击，建议在远处用弩来对付。歼灭他们后有些岩石掉下来，撞穿了两个地穴，跳入地穴中。

动力室

跳入动力室，消灭侏儒后，用电枪连续射击白光装置，使指针移动到红色位置，便可打开升降机的闸门。

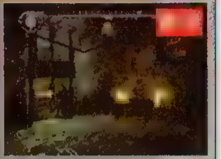
祭坛2楼

乘升降机上祭坛2楼，不要跳落到地面上，否则又要乘升降机回来。沿着左右其中一边走，进入大堂2楼。

大堂2楼

走到左边发现锁链印，利用锁链跳过对岸。在有紫光的位置使用锁链，可跳上高处取得HALF OF A LIFE INCREASER，再回到平台进入长廊。

长廊



这里有很多侏儒，需要马上冲出重围，在尽头的发光点取得新武器机关枪（图38）。站在旁边的位置乘升降机。

3楼走廊

用机关枪射破封印门，前方有些冰法师，用机关枪对付他们简直易如反掌。走到右边的走廊可取得HALF OF A LIFE INCREASER。然后直入正前方的门。

隧道

前方有一只骷髅，消灭他可取得AMMO REPLENISHER。由于前方的闸门锁了，所以要先进入下方的闸门。

血池

这里所对的3个方向都是房间，不过3个房间都没有通路。应该站在血池前方位置，会发现高处有锁链印（图39），用锁链一直飞到最高处。

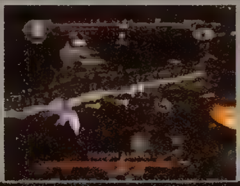
石像桥

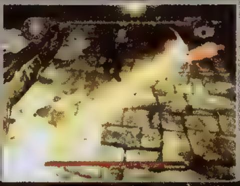
在桥上要连续打6只石像人，他们会以每次两只的阵势向VAN发动袭击。

恶魔塔入口——BOSS战！

最后一只女妖“DEMON ALEERA”已在此守候多时，应该选用机关枪，因为只有机关枪才能有效地伤害她。ALEERA的攻击模式很多，飞扑过来捉住玩家，应向着她的方向从她头顶跳过，如向后或横向翻滚都可能会被她捉到。接近时她会用翼攻击，离远时又会以一直线的方向喷出火柱，这两招都可以跳开避过。另外，她会在VAN站立的地面喷出火球，每次会喷4个，需要不断地游走，避开第4个火球时立即开枪反击。她还有一招就是射出一连串的火球，需要横向走才能避开。

女妖好像不怕一般的武器，最后VAN拿出桃木钉，一个漂亮的转身后飞插入女妖的胸口，成功地解决了第3只女妖。仰望塔顶，猜想FRANKENSTEIN一定被困在那里。





【DRACULA'S DEMISE】

恶魔塔

跑上楼梯途中会出现雷法师，跳回地面中央的圆圈，用机关枪干掉他们，接着走上楼梯。

塔顶

德古拉古将FRANKENSTEIN锁在塔顶的装置内，利用他作为媒体，将电流输送给石像鬼。VAN飞出刀轮割断电线，救出FRANKENSTEIN。在准备去找ANNA的时候，中央的装置突然涌出无数雷石像鬼，马上跳到平地上用机关枪扫除他们，注意雷石像鬼会放出雷电攻击，但每次出招前都会大叫，听到他的叫声后就要立即翻滚回避。沿着楼梯回到塔内。

恶魔塔

塔内充满了雷石像鬼，发现地面中央的圆圈被石像鬼冲穿了，于是跳下去看看。

恶魔塔最深处——最终战！

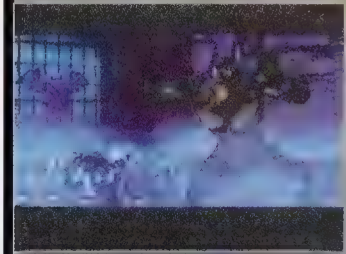
跳到恶魔塔最深处，德古拉古变身成恶魔形态“DEMON DRACULA”，与VAN展开最终决战！

同样用机关枪来对付他，德古拉古会使用飞扑攻击，可横向跳跃或翻滚避开。旧招式是在地面上变出冰柱，VAN依旧一边开枪一边横移便可。接近时会震动地面，需要跳开避过。最强一招是向玩家连射出冰球，要一直横向翻滚避开才行。

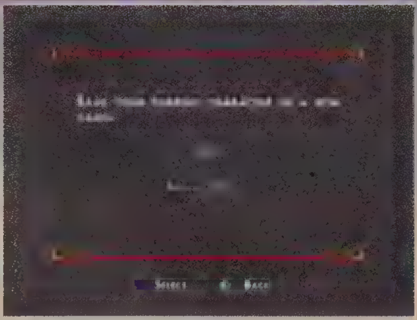
ENDING

德古拉古被VAN一击弹开，身体撞碎了石像，变回人类形态，VAN拾起长矛刺穿了德古拉古的胸膛，可是德古拉古会这么容易便死去吗？VAN正想离开时，德古拉古再次苏醒，突然VAN感觉身体有点不对劲，此时正是月圆之夜，VAN瞬即变成人狼扑向德古拉古！德古拉古惊慌地说，只要VAN臣服于他，就会回复VAN的记忆。VAN变回人类后迟疑了片刻，马上又变成人狼攻击德古拉古，这次德古拉古真真正正地被消灭了。

这时FRANKENSTEIN和ANNA带着人狼解药赶到这里，ANNA上前将解药插向VAN，但失去理性的VAN竟然杀死了ANNA！片刻过后，解药生效，VAN变回人类，可惜一切已经太迟了……VAN自责自己是怪物，FRANKENSTEIN就上前安慰他，这时ANNA的灵魂飘向VAN，伸出手来轻抚VAN的脸，示意自己并没有责怪VAN。她的灵魂慢慢升上天，狙魔人的故事在此告一段落……



【爆机后继承角色能力】



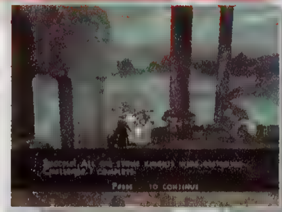
看完爆机字幕后，选“SAVE YOUR CURRENT CHARACTER IN A NEW GAME”便可将角色能力继承到新的SAVE中进行2周目。这时可以选“HARD”难度，爆机SAVE会继承所有武器、能力、道具、已购买的招式等。这样一来，开始时就有机关枪，即使HARD都可以轻松过关。

【迷你游戏】

取得EASTER EGG后，在特定的石台使用，可以打开一些迷你游戏，完成迷你游戏可获得CHEATS。以下是4个迷你游戏的石台位置及攻略法，建议在EASY难度下进行各迷你游戏。(尚未发现第3项挑战的出现方法)

第1项挑战“KNIGHTFALL”

石台位置：古堡的石像广场



场景内有很多石像，周围会出石像鬼，在限时内引石像鬼冲破全部石像便可。完成后取得CHEATS“DWERGER SKIN”。

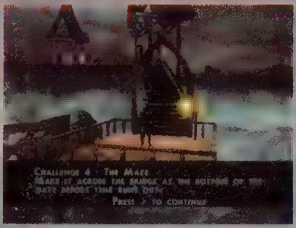
第2项挑战“DEFEND THE RING”

石台位置：MISSION 7古堡的狮头水池

玩家要保持在一个圆形内30秒，不可走出圆形，也不可站在圆形正中央，被敌人撞出圆形都算失败。最简单的方法是EASY难度下，装备机关枪，使用SPEED BOOST，不断地在圆形内绕圈射杀敌人。完成后取得CHEATS“ARCHANGEL SKIN”。

第4项挑战“THE MAZE”

石台位置：MISSION 2吊桥，从右边跳下



要在1分钟限时内通过所有正确的门，顺序进入左→右→右→直入→左→右→最后经右路离开。完成后取得CHEATS“GARGOYLE SKIN”。

第5项挑战“TIME ATTACK”

石台位置：风车屋桥头的石台

在限时内消灭所有敌人，在EASY难度下，装备机关枪，不断地扫射就可以完成。完成后取得CHEATS“FELL SKIN”。

RED·DEAD REVOLVER

基本操作

十字键	更换武器
左 ANALOG	移动
右 ANALOG	更换视点、瞄准
○键	近身攻击
X 键	跳跃
□键	匿藏射击
△键	取消
L1 键	拔枪
L2 键	切换武器
L3 键	蹲下
R1 键	射击
R2 键	使用 DEAD EYE

CHAPTER 1

ACTION 1 移动训练

游戏开始时玩家需要先进行一个简单的操作练习。虽然按△键可以跳过，但假如是第一次接触本游戏，还是乖乖地练习一下比较好。首先推动左边的ANALOG向前移动，走到第一个训练场去。

ACTION 2 射击训练

当主角走到河边时，会看见对岸有一个标靶和一个稻草人。此时先按L1键拔枪，再利用右边的ANALOG移动浮标瞄准标靶的正中央，此时准星会变成红色，代表玩家已成功瞄准目标，接着按R1开枪即可命中。

完成后将目标转为右边的稻草人。稻草人身体的各个部位会发出闪光，玩家只要依照刚才的做法，射击发光部位即可。最后再回身射中木栅上的酒瓶和平底锅便可通过射击训练。

瞄准浮标的正中央

看准发光的位置开火

ACTION 3 救回老爹

通过了射击训练以后，敌人就会出现。此时玩家应先按着L1键前进，通过左、右移动来避开敌人的子弹。接着尽量让敌人进入准星的中央……当走到大屋时，敌人会从四周发动攻击，这时一定要尽快干掉前方的敌人，尽可能减少敌人的数目。其实这个时候即使中弹也不会损耗体力，玩家可趁这会儿掌握射击技巧。

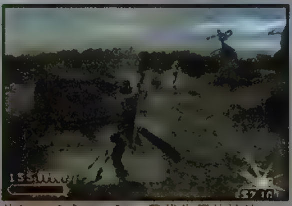
先用左 ANALOG 瞄准。

CHAPTER 2 BOUNTY

ACTION 1 购买物品

先买一把小刀防身。

在打倒敌人过关后，玩家会获得一定数目的金钱作为报酬。利用这些钱可以从商人或店铺中购买武器，而且随着剧情的发展还能买到很多稀奇古怪的东西，由于会直接影响到隐藏要素的开启，因此尽可能多赚一些钱吧！



当碰上多个敌人时，要优先寻找掩体。

ACTION 2 打倒两名恶汉

买完东西后，两名恶汉便会出现。玩家可躲在木车后面等待反击的机会。顺带一提，假如能够命中敌人头部就能一击必杀；相反命中四肢等非致命部位的话就要多打几枪。

ACTION 3 击倒神枪手

最近木车后按□键。

"匿藏射击"是游戏中经常用到的一种射击技巧，尤其是在对付远处的敌人时。玩家首先移动到准备匿藏的物体或墙壁背后，然后按下□键就会进入射击画面。先按L1键瞄准敌人，再按R1进行射击。由于需要先瞄准敌人才能射击，因此玩家应先躲在掩体后方，等待时机有效地攻击敌人。

先瞄准，再射击。

ACTION 4 DEAD EYE 的使用

有足够的时间让玩家瞄准。

"DEAD EYE可以看作是主角的必杀技。当玩家按下R2键后，眼前的敌人便会立刻进入"定格模式"，此时玩家可以同时瞄准敌人多个部位，然后再按R1键连续射击。不过DEAD EYE的使用次数是有限制的，每使用一次DEAD EYE，画面左下角的能量槽就会减少1段，全用完的话自然也就无法发动了。

ACTION 5 击败三个头目

走到宽敞的地方反而还有利于移动。

完成了DEAD EYE的训练后，Tom、Oaf和George三位BOSS级的敌人便会出现。由于同时受到三人围攻，因此最好用手枪速战速决。可以一边横向移动躲避敌人攻击，一边反击敌人。只要能打倒其中一人，之后的战斗就会好打得多。

CHAPTER 3

ACTION 1 镇外激战

在小镇的入口处会遭到四名敌人的袭击，玩家可以隐蔽在木车或木栏

慢慢前进寻找敌人。

后面反击敌人。由于他们大多不会主动上前进攻，玩家可在远处逐个击破。

用DEAD EYE可轻易收拾他们。

ACTION 2 镇内的神枪手

将最初的四名敌人打倒后，神枪手们便会出现。假如此时硬冲进镇内就只有死路一条。玩家最好先退回小镇的入口，留意观察子弹射来的方向，再利用匿藏射击将他们逐个打倒。当成功看到敌人的位置后，立刻按R2键使用DEAD EYE来对付他们，只要采取各个击破的战术就能轻易过关。虽然战斗时会有一些杂兵出现，但一点也不难应付。

战斗时按右ANALOG。

ACTION 3 决斗

所谓“决斗”，主要是看双方谁的出枪速度快，不过“决斗”的操作方法跟一般的战斗有很大分别。当进入决斗画面后，玩家要先按右ANALOG的下键拔枪，再推动右ANALOG来移动浮标到敌人的身上，当准星变成红色时立刻按下R1键射击即可。在同一时间里，玩家可以同时瞄准敌人六个部位，只要命中便能将对手打倒。而其中还有会心一击，大家只要细心留意标靶便会明白。

ACTION 4 救回人质

只能攻击Ugly的右侧。

趁机会进行攻击。

将所有杂兵消灭后，这关的头目Ugly便会出现，他会胁持着Sheriff跟我方作战。由于Ugly的左手抱着Sheriff，因此玩家只能攻击Ugly的右手，如果误射Sheriff便会Game over。成功击中Ugly几次后，Sheriff会试图从Ugly手中挣脱，玩家可以趁这个机会多打BOSS几枪。

CHAPTER 4

ACTION 1 火车上的决斗

救回人质后，主角乘坐火车返回小镇。在火车上跟乘客谈话收集情报后，来到列车后方敌人便会出现。这次的敌人要通过“决斗”来决胜负，不过难度并不高，只要命中敌人1到2枪就能取胜。

CHAPTER 5

ACTION 1 朝火车头进发

善用地形前进。

目的是要到达火车头，途中除了会有大量的敌人出现外，玩家如果不慎掉下列车，也会GAME OVER，因此要格外小心行动。由于目的是要到达车头，因此途中最好不要跟敌人过多纠缠。在途中会遇到一名扔汽油瓶的人，玩家不要接近他，在远处尽快将他击毙。

善用地形前进。

ACTION 2 压制车头

接着，车顶上会出现一些障碍物阻挡玩家前进。有红色边的木板是无法撞破的，一定要按L3键和X键才能跳过。由于玩家的目的只有一个——尽快到达车头，其他敌人完全可以不用理会。

ACTION 3 保护车长

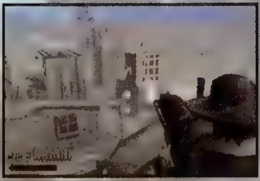
到达车头后跟车长谈话，接着就会有另一批骑马的敌人出现。玩家要在3分钟的时间里保护车长的生命安全，否则便会GAME OVER。由于骑马的敌人移动速度比较快，要命中他们并不容易。同时要注意如果有敌人走上了火车，就要第一时间干掉他们。

CHAPTER 6

ACTION 1 镇中探索

终于来到小镇，在这里玩家可以到处逛逛，但是不要忘记去GUN SHOP购买新枪。准备妥当后就可以进入小镇中央的“SHERIFF' OFFICE”正式开始任务。

必须善用匿藏射击。



铁笼的锁正在闪闪发光。

ACTION 2

任务开始时四处都有敌人，如果停留在废墟的中央很容易会受到夹击。此时最好先利用四周的墙壁作为掩体，再将敌人逐一击破。当然，敌人也不会傻呼呼地站在那里当枪靶，他们会用火力掩护几个人靠近玩家。这时一定要优先消灭逼近的敌人避免近身战。将所有敌人消灭后，走上小山坡利用机关枪射击门锁，打开铁笼救走被困的人质。

虽然机关枪威力强劲，但使用时不能回避敌人的攻击。

ACTION 3 决一死战

救出人质后，会有一大批敌人出现。这时候不推荐使用机关枪，因为这样只会成为敌人的枪靶，最简单的方法就是走下山坡正面交火。

ACTION 4

从正面是无法命中他的。

在必要的时候记得用Dead Eye。

将杂兵消灭后，敌人的头目Pigjosh便会登场，这家伙非常难缠，大家要做好心理准备。Pigjosh会使用木盾防御我方的子弹，因此正面攻击是无法击中他的。再者，只要被Pigjosh盯上，他便会穷追不舍地直到追上玩家为止，由于我方的速度比不上他，所以很难避过BOSS的攻击。遇到这种情况，玩家可以尽快跑到中央房屋的二楼，再由二楼逃回地面，这样就有机会摆脱他的纠缠。而唯一可以打倒Pigjosh的方法就是在远距离攻击他的后方，因此一定要有一定的耐心等待机会。

CHAPTER 7

ACTION 营救少女 Part.1

这一关会使用新的人物作战，但操作方法并没有太大分别。由于四周会有敌人出现，因此玩家必须绕着中央的木柱走，一边闪避一边攻击。注意打倒一些高个子敌人时有机会掉下回复道具，大家可以视情况捡取。

ACTION 营救少女 Part.2

剩下一个人就容易对付了。

接着敌人的两个小头目Slade和LaRouche便会登场，这二个人的实力并不太强，但最麻烦是不击倒他们，杂兵就会不断出现，如果不能尽快消灭的话对玩家十分不利，所以在开始时应该追着他们其中一人打。

ACTION 营救少女 Part.3

最后要对付的是真正的BOSS——Perry。Perry是个巫师，懂得瞬间移动，想要击中他并不容易，而最麻烦是他的手下根本杀不完。如果采取一边应付小兵，一边跟Perry战斗的战术会感到非常吃力。最好先干掉一些杂兵，趁他们还没补充人手抓紧时间攻击Perry。同样，击倒高个子的敌人可以取得回复体力的道具。当Perry的体力降至一定程度后会无耻地使用药水回复体力！而玩家只有扛到他喝完所有药水后才有取胜的希望。

CHAPTER 8

ACTION 山区追击战

躲在石后攻击对面的敌人。

由于这一关是在山区作战，陡峭的山体和遍地的岩石都会给玩家带来一定的麻烦。而且敌人大多都会躲藏在岩石的后面偷袭主角，令战斗的难度提升了不少。玩家需要一边利用掩体前进，一边搜寻敌人位置。如果冒冒失失地来回乱闯，很容易成为敌人的活靶。

ACTION 追踪敌人的位置

站在障碍物[illegible]

沿途会遇到敌方的神枪手卑鄙地躲在岩石后面伏击玩家。如果贸然硬拼只会落个两败俱伤。同样要以障碍物做掩护，先观察四周的情况谨慎前进。如果受到神枪手的狙击，就要立刻隐蔽同时根据子弹射来的方向确定出神枪手的大致位置。将第一批神枪手收拾后，还会遇到一大群敌人，因为双方的距离太近，建议换上短枪对付他们。

ACTION 1对2

先打右边的，再打左边的。

通过吊桥后，会遇到两个以决斗形式定胜负的对手。由于这次要同时对付两个敌人，所以移动浮标的速度要加快。事实上，右边穿白衣服的家伙充其量是个杂兵，只要命中他一枪就会死掉。因此玩家要集中火力攻击左边穿灰衣的家伙。

ACTION 埋伏着的神枪手

继续前进会看到一个洞穴，注意在洞口附近埋伏着几个神枪手，玩家要第一时间跑到岩石后面隐蔽，再用匿藏射击对付他们。接着续继往前走还会遇到很多神枪手，这些敌人全都要使用匿藏射击才能比较轻松地解决。

ACTION 与女贼之战

小心扔过来的大石！

当走到尽头时，会遇上这次的目标人物BadBessie。在BadBessie的身旁有一些会投掷大石的力士，由于从天而降的巨石能击中躲藏在岩石背后的主角，所以必须先打倒他们。BadBessie的移动速度很快，单纯使用匿藏射击很难击中她。最好的方法还是跟她进行近距离枪战。近距离战时，要留意BadBessie的皮鞭，千万不要走得太近。而玩家在攻击时，应该尽量瞄准她的头部，这样可较快击倒对手。没有体力的话，山崖下方有一个宝箱，里面是回复道具。

CHAPTER 9

ACTION 镇中激战

要留意敌人的行动

这一关要在镇中跟敌人作战，确实有一点难度，尤其是要对付藏在二楼的敌人就更为麻烦。敌人中有大量善于近距离战斗的人，他们的体力很高，要对付他们需要费一些功夫。注意在进攻时不要走得太靠前，否则会变成神枪手的靶子。在移动时尽量靠近墙边，这样可以减少被击中的机会。

ACTION 考验精准度的枪战

又要用决斗来对付敌人，不过这次要同时对付三个。首先移动准星由右向左锁定，对每个敌人开一枪，然后再由左向右给没有命中的敌人补上一枪。两边的敌人只要一枪就会倒，而中间的头目能够扛上两枪。

CHAPTER 10

ACTION 坟场的死斗

这一关的作战区域并不大，所以感觉敌人出现得比较频繁。在开始时，主角会被敌人围住，玩家要不断绕圈跑以避开他们攻击。基本上，只要一边移动一边开枪就能命中敌人，并不需要在瞄准方面费工夫。

ACTION 机关枪 VS 手枪

不断向左或向右移动。

将所有杂兵打倒后，首领Mr.BLACK便会登场。Mr.BLACK手上的小棺材其实是一挺机关枪，如果采用近距离战斗会很难躲过BOSS的子弹。因此建议玩家应该尽量与他保持距离，再配合Mr.BLACK的攻击频率，从右向左，再从左向右不停横向移动，这样就能最大限度地减少被击中的概率。同时，只要在闪躲时抓住机会反击，要打倒他一点也不难。不过要留意在跑动时很容易被地上的坟墓挡住，所以最好找一个较空旷的地方战斗。

CHAPTER 11

ACTION 少女牛仔

远距离攻击比较有利。

进入银行后新一关便会开始，玩家改换控制一名保护家园的少女牛仔。在开始时，两个骑马的敌人Gilbert和Dirk会出现，虽然他们的马移动速度很快，但要命中马上的Gilbert和Dirk并不难。

ACTION 救出小牛

射击门锁。

将Gilbert和Dirk打倒后，还要救出被困在红色房子中的小牛。玩家要用枪射中铁锁便可打开木栏救回小牛。需要注意的是屋里藏有三、四个神枪手，必须先将他们干掉才能走进屋里。

ACTION 三个恶汉

慢慢接近山丘上的敌人。

成功救出所有小牛后，三个恶汉便会出现。由于是以寡敌众所以跟他们硬拼会非常危险。所以最好绕着红色的屋子，以它作为掩体将敌人逐一击破。只要有耐心，问题应该不大。

ACTION 山坡上的敌人

消灭了三个恶汉后，从山坡上又走来一大批敌人。他们开始会在远处攻击，之后再慢慢逼近，为了避免近身战还是应该先将企图靠近的敌人击毙。由于山上的敌人距离太远不易命中，最好走到中距离时再攻击。

ACTION 野牛战士

最后要对付的是两个骑着野牛的敌人Holstein和Buff。他们会骑着野牛撞向玩家，因此必须小心应对。只要能避过他们的撞击，就会有很多时间攻击他们。不过当Holstein和Buff的体力不多时，还会招来其他帮手，此时一定要尽快将Holstein和Buff打倒。

CHAPTER 12

首先要保护美女们！

由于本关开始的时候玩家手里没有枪，因此只能用酒瓶和拳脚对付敌人。目的是在三位美女Megan、Tammy和Rachel被杀死之前将敌人消灭，所以行动一定要快，否则很容易不够时间而功亏一篑。在周围散布着一些酒瓶，拿到后可用来作为武器攻击敌人（按〇键是直接攻击、R1 键是投掷），威力多少比拳脚强一些。打过第一部分后，接下来就要跟敌人进行一对一的决斗了。记紧不要推ANALOG推得太快，并且尽量将准星固定在敌人的心脏附近，多打几枪。

尽可能瞄准心脏。

先别被首领[illegible]

按R[illegible]

在酒桌后面射击。

获胜后，见到本关最后的首领Sam！在开始时先按R1 键＋〇键将前面的酒桌推倒，像电影里演的一样利用它们作掩护跟敌人战斗。很快首领便会在二楼出现，玩家只要躲在墙边等BOSS一出现就猛打（千万不要站在房间的正中央）。由于Sam扔下来的木桶是可以击碎的，因此不用特意去躲。当BOSS的体力只有一半左右的时候，会从二楼跳下来直接攻击玩家，此时只要引诱他撞向房间中央的四张酒桌，便能够创造攻击的机会。

CHAPTER 13

按[illegible]瞄准敌炮台发炮

在桥下战斗会比较安全。

这一关总共分为三个部分，开始时玩家需要将敌兵全灭。虽说会有两名同伴Franco和Jose赶来助阵，他俩的实力却不敢恭维，想要保住他们的性命玩家只有主动出击尽快结束战斗。将首批敌兵消灭后，敌军的大炮会开火。这时要先瞄准敌阵中任意一个炮台按R2 键，接着我方的大炮便会还击，为了安全起见，还是应该躲起来（比如桥下）以免被流弹误伤。经过了一段时间后（无需将敌炮台全灭），第二批敌兵便会出现。如果Franco和Jose还未阵亡此时也能助玩家一臂之力。由于这次不仅要对付敌兵，还会躲避大炮的轰击，因此玩家最好在桥下跟敌人战斗，否则一定会被打得手忙脚乱十分被动。最后一部份是要保护Juan和Alonso装设炸弹炸毁大桥，由于Franco和Jose二人同时阵亡任务就会失败，因此玩家必须拼命跟敌兵战斗，吸引火力。注意，在这种混战中基本没有时间让玩家使用匿藏射击，因此建议大家绕着桥底战斗，尽快杀掉敌人取得回复道具。

命中率是取胜的关键。

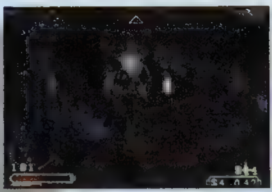
CHAPTER 14

难度并不高的一关。开始时先来到小丘上，将废墟附近的敌消灭（可以趁敌人未发现前狙击他们的头部）。消灭这些敌人后，骑上废墟里的马，本关的BOSS就会出现。首领乘坐的马车会绕着废墟四周移动，玩家可选择留在废墟中射击马车，也可以亲自骑马追赶，事实上两种打法都不难。

可以骑马。

骑射十分畅快。

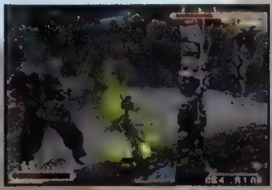
CHAPTER 15



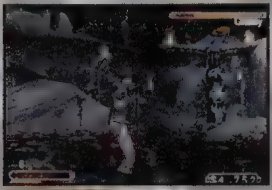
敌人来者不善。

躲藏在岩石的后面！

今次玩家控制的是擅长弓箭的Shadow Wolf。由于弓箭的威力比较弱，所以要多射几箭才能打倒敌人。最好的方法当然还是攻击敌人的头部，这样一来可以省下不少弹药。这一关需要一边杀敌一边前进，不要急着往前冲，否则很容易陷入敌人的围攻之中。此外，岩石经常会挡住视线，使玩家看不到路，因此必须细心寻找。在遇到的第一个火堆附近可找到一支枪。



被Grizzly的毒刀刺伤会造成很大伤害。



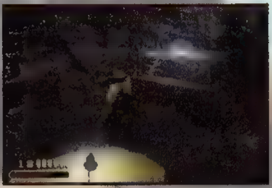
关键是要打得准。

接着一直往前走就会遇上首领Grizzly，他很喜欢在柱子上跳来跳去，玩家一定要准确地命中他才可避免受到飞刀攻击。击中Grizzly的头部，他会从柱子上掉下来，并且拼命追赶玩家。此时需要边跑边打，始终与敌人保持一定距离。但最好不要贪多，否则被他追上的话就很麻烦了。

CHAPTER 16

这一关开始时玩家手上只得20把飞刀，所以最好先从商人那里买一些硫酸瓶备用，好在打倒敌人后会有机会取得武器。往前走，在一个小房间里能够取得钥匙，用它可以打开尽头的大门。

先购入一些武器吧！



拿到了钥匙。

地图。

敌人的数量众多。

打倒巨汉可以取得钥匙。

现在还无法救出少女。

进入矿山后，地形比较复杂，玩家最好不时打开地图来确认自己的位置，第一个目标就是到达地图左上的Jail Cell取得钥匙。在途中当然会出现大量敌人，玩家可以从被打倒的敌人身上拿取武器作战。到达地图左上方门前，打倒守护在门口的巨汉可取得开启Jail Cell大门的钥匙。接着进入房间会遇见一位被关在监牢里的少女，

失败了要立刻展开战斗。

同时得到Supply Room的钥匙。离开监牢后，到地图最右方的Supply Room，在里面可得到打开监牢闸门的钥匙。之后返回Jail Cell利用刚取得钥匙打开监牢救出少女并取得Lounge的钥匙，最后到达Lounge跟三个BOSS决斗。

CHAPTER 17

近距离战斗对我方还算有利。

这次要同时对付两名实力强劲的BOSS，确实十分棘手。刚开始，Tony大多会在下层扔燃烧瓶，很少会主动上前攻击，所以最好趁这机会先对付Ted。Ted是一名神枪手，如果我方躲在掩体后面跟他“对枪”，吃亏的一般都是我们。建议等他走近，使用边走边打的游记战术对付他。在Ted被击倒后，Tony便会自动过来找麻烦，此时玩家要跟他保持一段距离，不断后退和开枪。注意双方的距离不能太远也不能太近，过近会被他的燃烧瓶击中，太远除了很难命中他之外，还会受到杂兵的攻击。

在中距离对付 Tony。

CHAPTER 18

接下来的两关都是在马车上的战斗，玩家最好有所准备。虽然NPC有时会趴下，但事实上很难能够避过敌人的攻击。在马车一直前进的途中，会受到骑兵的攻击，玩家需要在第一时间里将他们击毙，以免马车受到攻击。好在火枪的子弹是无限的，大家可以肆无忌惮地射击。

CHAPTER 19

可以通过射击来取得道具。

开枪必须快且准。

接下来的这一关比之前难得多，因为当马车通过山谷的时候会受到来自山顶两侧敌人的攻击，要想顺利通过就必须枪法精准才行。敌人的衣服有保护色，加上又经常躲在岩石的后面，所以要发现他们并不容易。因此只要发现了就要马上瞄准攻击（射中敌人任何一个部份都可以干掉他）。此外，在不时还有敌人跳到马车上。这些家伙大多死后都能留下回复道具，假如回复道具掉在马车之外，可以用枪射击它们来取得。

CHAPTER 20

站在这里伏击敌人。

战斗过程十分长的一关，假如途中不幸阵亡就只能重头再来，实在十分麻烦。战场又是一座破落不堪得废墟，玩家身处废墟的正中央，会受到四面八方的袭击，特别需要留意的是墙上的机关炮和站在二楼的神枪手。开始的时候玩家应该马上走到机关炮的下方，这样便不会受到机关炮的攻击。接着再慢慢收拾四周出现敌兵及二楼的神枪手，最后再对付机关炮手。

打倒所有敌兵后，再消灭机关炮的操控员。

将四周的敌人全灭后，由原先二楼神枪手所处位置的门潜入建筑物的内部。建筑物内部相当狭窄，还要留意巨汉的突击。在中途会遇到一些障碍物，玩家要击爆炸药（标有“TNT”），才可清除道路。继续往前来到二楼，打倒机枪附近的敌人再返回一楼（同以前一样，不要使用机枪对付敌人）。接下来就是同首领Daren的战斗，他的攻击力非常强，建议玩家先躲在瓦砾中，再等待机会攻击他。

攀到二楼去。

BOSS 的攻击力很强，不要硬拼。

攻击混杂在障碍物中的炸弹。

不要使用。

CHAPTER 21

在最开始，玩家先要骑马追击火车上的敌人。由于是骑射的关系，所以比较难命中。将眼前的敌人消灭后，让马匹靠近火车，接着自己就可以跳上去了。在车厢里会留下敌人掉下的回复道具，但最好先留着不要着急捡。跳到车厢上立刻跑向车尾，在车厢连接位置会发现一个红色的连接器，用枪射击它可以使后面的车厢脱离。途中会受到机枪的射击，因此行动必须要快，成功后可以返回车厢捡取刚才留下的回复道具。任务完成后跳回马上继续往车头跑，打倒车上的敌人后会发现一扇闸门，用枪射击红色的门键可让闸门打开，跳上火车再射击第二个连接器。完成后再跳回马上，杀掉车头的其他敌人。最后只要跳上旁边的轨道车，使用机枪击毁车头即可。

行动必须要快。

射击连接器。

射击红色的门键。

射击车头部份。

CHAPTER 22

接着要对付的是Diego。在开始时，主角处于岩石堆的中央，会受到敌人的围攻。而Diego则躲在火车内，不时从四个窗口偷袭玩家。其实要打倒Diego一点也不难，玩家只要先由火车尾部绕到火车的另一面，因为这边几乎没有什么杂兵，可以专心对付BOSS。Diego会随机打开四个窗口的其中一个向我方进行攻击。而事实上由于射击角度关系，只要靠近火车，站在一个窗口下便可以轻轻松松射击Diego，又不会被他击中，最重要是玩家能否找到这个安全距离。当Diego体力不多时，会冲下火车直接进攻，这时就要绕着大石头跑，看准机会还击。

站在此处就不会被击中

Diego 只剩下一点体力，要干掉他并不难。

CHAPTER 23

进入事务所后，便会进入下一关。在第一部份需要进行决斗。第一个敌人的实力并不强，很容易就能击倒。而第二位的身形比较削瘦，要命中他并不容易，而且还必须命中三枪才能将其击倒，可能要花一点功夫。将两位对手打倒后，会在酒吧里稍作休息，等待第二天的比赛。

CHAPTER 24

必须熟练使用R2键。

要确保能命中Mr. Kelley。

第二天的对手是一名快枪手，是目前为止在遇到的对手里面实力最强的。要打倒他最重要的就是拔枪快，接着当瞄准他两至三个部位后立刻开枪，不能有一点犹豫。能够成功击中的话可令Mr. Kelley的射击速度减慢，这样再补射一枪即可取胜。

打败了Mr. Kelley后，他会在镇里胡乱射杀市民，如果不及时制止便会Game Over，所以要尽快将他打倒。玩家除了要追击Mr. Kelley之外，更要注留不能误伤周围的市民，到了考验玩家能力的时候了。幸好BOSS有时会发呆地站着不动，玩家有足够的时间瞄准，否则要过这关也不容易。

CHAPTER 25

站在这里敌人就会冲出，利用前后移动来回避。

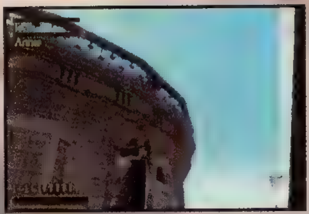
故事已进入尾声，所以难度明显提高了。还好有Jack和Annie二人帮助主角对付杀父仇人。

ACTION 迂回作战

首先解决掉二楼阳台上的小BOSS，然后与同伴合作清理喷水池附近的敌人。途中要留意同伴的体力，如果任何一人牺牲，那么都会Game Over。这时Annie建议从右边的大门尝试进入大屋。

ACTION 东侧入口的激战

来到东侧入口时，敌人会分三批出现，要小心同伴的体力。这里出现回复道具的几率不高，所以也要保证自身的安全。利用旁边的凉亭作为掩体是一个不错的选择。



敌人在屋顶上。

ACTION 二楼入口处

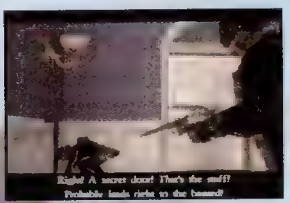
解决掉一楼东侧入口的敌人后，发现门无法打开，Annie建议继续上二楼搜寻入口。刚来到二楼时，就会冲出一些敌人。清理掉身边的敌人后，三楼阳台上又会追加两名敌人，要计算好位置，立即将他们击毙。

ACTION 正面突入

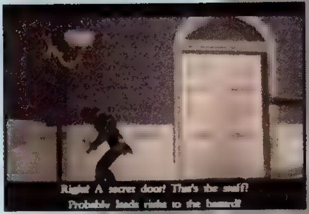
二楼的门仍然无法打开，Jack决定去一楼大门开锁。其他人则负责火力掩护，这里的敌人就如潮水般蜂拥而来。必须要坚守2分30秒，Jack和Annie的体力一定要时刻注意。事实上，这里已容不得玩家慢慢打，只要一看到敌人便要立刻攻击，即使是用自己当盾牌也不能让Jack受到攻击。打倒体力较多的队长级敌人时，会出现回复道具，玩家可以视情况优先攻击。

CHAPTER 26

进入大屋后，敌人会从一楼和二楼开始进攻，玩家只好边移动边还击。有一些敌人会很阴险地躲在门口附近，当靠近门口时必须格外小心。沿着大屋的左方前进，可以进入建筑物的内部，途中出现的敌人数目很多，所以最好不要冲得太快。当走到大屋另一边的二楼时，会遇上中BOSS——Rhidian，打倒他后来到一个房间，先用炸药炸死房中的敌人，再调查房间的左下角便会发现一条秘道。进入秘道后会来到地下基地，里面的通道十分狭窄，要对付敌人并不容易。继续走会返回大屋，敌人的数量是有增无减，使玩家前进十分困难。当救回同伴后，便会跟此关的BOSS决斗。由于对方的下半身藏在桌子下，因此只能攻击他的上半身。



靠近秘道就会出现EVENT。



同伴就被困在这个房间。

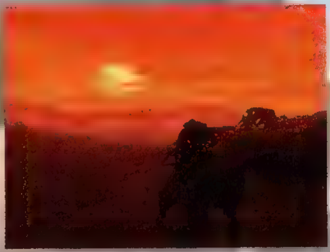
要命中目标才能获胜

CHAPTER 27

先站在此处杀掉对面的敌人。

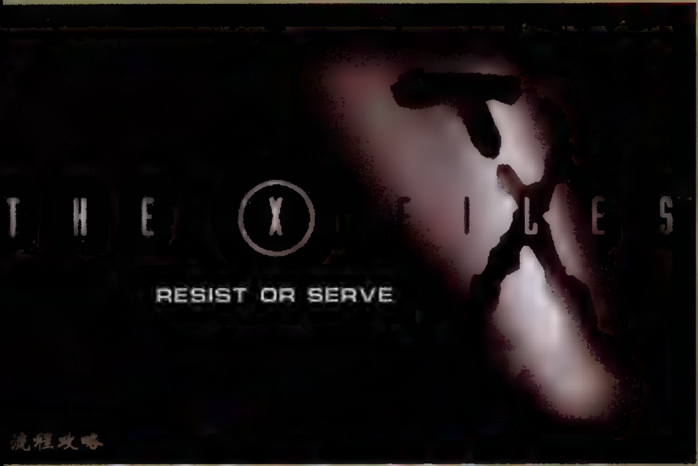
经过漫长的战斗，终于来到了最后之战，而敌人当然是主角的杀父仇人。在开始时，先要对付一些杂兵，接着就会跟最终BOSS决战。最终BOSS——Griffong并没有想像中那么难对付，玩家只要站在楼梯处不断上前移动开枪就能获胜。当Griffong的体力剩下不多时，会进入一对一的决斗。要想打倒他就必须善用R2键，否则必败无疑。当每一次瞄准Griffong之后就要立刻按R2键一次，要命中他数次才能将他击倒。

接着站在楼梯口射击Griffong。



"把这些钱给他们吧。"
"这永远也不是为了钱。"
背景音乐悠然响起，故事落下了帷幕。

——（完）——



流程攻略

史卡利篇

第一部：新生 RENASCENCE

第一幕 红色瀑布镇 – RED FALLS –

（1）剧情过后，干掉变异的丧尸。

（2）走到箱位置，爬上垃圾箱到汉森的旅馆。

汉森的旅馆 —Hansen's Hotel—

（1）听到枪声，向前走有剧情。剧情过后进入旅馆办公室，在收银台后面墙上捡6号房钥匙，在书架前捡地图。

（2）准备好枪，开6号房门，进入会有丧尸，杀之，在丧尸啃过的尸体上捡到大门钥匙。

（3）出房沿着屏幕左方走，到铁门后调查左方的铁盒，开了门到了西部大街。

西部大街区域—Anasazi/Ascension/Conduit Street/Syzygy Avenue—

（1）到拐角的工具店门口（有很大的玻璃橱窗，橱窗里还有丧尸）捡钳子。然后去警察局。

警察局 —Sheriff's Office—

（1）到警察局内牢笼门口发生剧情

（2）返回警察局的办公厅，调查桌上的电脑获得警长的字条，再在厅内捡到查科的拖车钥匙。

（3）出警察局，到西面围墙的天空之地公园。

天空之地公园 —Skyland Park—

（1）用钳子剪开门上的铁链，入内。

（2）查科的拖车在狗笼左边，入内捡到查科的药。

（3）出拖车，会有狗冲出铁笼的剧情。可以先不理会那些狗，跑出公园回警察局。

警察局 —Sheriff's Office—

（1）到牢笼门口打死丧尸发生剧情，然后莫尔德会跟着你。

（2）调查地上警察的尸体获得档案抽屉钥匙，回到办公厅打开进牢笼的门旁边的档案抽屉，拿到里面的档案。在刚才获得警长字条的桌子上获得警长的警告。

（3）离开警察局，到天空之地公园对面路口的诊所。

亨利医生的诊所 —Dr. Henry Dawson's Office—

（1）进入后沿长廊走到尽头门口，对面有个密码门，调查刚才警察局档案抽屉里拿到的档案，获得密码57383。

（2）进入密码门后往屏幕右方走，在手术台旁有显微镜的桌子上捡起玻璃片。

（3）打开手术台尽头的门，有丧尸跳出来，杀！又是剧情，之后就到了激动人心的解剖。

（4）首先按□键调出菜单，选择手套和眼罩并按X戴上（如果不戴的话解剖时会受感染哦），拿好手术刀后就可以开始解剖了。光标移到该下刀的时候屏幕会有图标提示，先从左肩下刀往胸口中部切，再从右肩下刀往胸口中部切，最后从胸口中部往下腹划。看到血淋淋的内脏大家不要恶心，尽量控制自己，很快就做完的。在菜单中选取注射器，在身体接近中央偏白的地方抽液体。抽完后会自动退出解剖画面。

（5）把装满液体的注射器与玻璃片合并，在显微镜使用合并后的玻璃片，转到配疫苗的画面。

（6）仔细听史卡莉的对话不难听到，配药的分量是4、3、2。

（7）配完以后与莫尔德说话，发生剧情。（解剖、配药的过程要尽量快，时间拖太长莫尔德会被丧尸打死的）

（8）逃出诊所到天空之地公园，如果解剖时忘了戴手套或眼罩，可以用刚配出来的疫苗治疗。

天空之地公园 —Skyland Park—

（1）刚才没打死狗的话，现在可以借助莫尔德的子弹把它们干掉以便省子弹。

（2）入狗屋右边的拖车门口里，在椅子上的夹克里获得车库的钥匙。

（3）出来后回到西部街区，在从旅馆过来的入口对面遇到一只丧尸，干掉它在其身上取得邮局后门钥匙。丧尸附近那个门就是邮局后门，进去到邮局。

邮局 —Post Office—

（1）穿过邮局，到镇中央。

镇中央 —Town Center—

（1）处置好这里大量的丧尸后在中央水池附近发现曼蒂的尸体，多加了几行笔记。

（2）继续前进到下个区域。

汉博格／辛斯居大街 —Humbug/Syzygy Avenue—

（1）穿过大街区域，在尽头铁栏拐右进入荷莉加油站。

荷莉加油站 —Holly's Gas Station—

（1）在厕所里女人身上捡到安妮的驾照（不知有什么用，不过多了几行笔记）。

（2）在小卖部柜台后捡到字条。

（3）保存后进入记忆点旁边的门（千万别碰门右边的开关），在房内的桌上捡到麦林手枪。

（4）到门旁边调查门右边的开关，汽车升起来了，Boss也出现了。

（5）打Boss一颗子弹都不用，把他引到车下面，再按门旁边的开关压他，几次他就挂了。

（6）调查刚刚开不了的橱柜，找到千斤顶和烟盒，在道具画面调查烟盒，找到凯特的工作钥匙。

（7）离开小卖部史卡莉和莫尔德通电话将在消防局会合，穿过邮局回到西部街区，到消防局（实在找不到的话，在警察局门口沿着围墙往右走，到角落一栋有大铁门的红砖建筑就是）。

消防局 —Fire Station—

（1）在门口发生剧情，之后史卡莉进入了消防局。

（2）穿过消防车，在角落的尸体上捡到消防局钥匙。

（3）消防局内没有特别的剧情，穿过几个房间后在"EXIT标志"的门口出去。

（4）消防服里有碎布，有兴趣可以捡，出门后沿着大街不难找到便利店。

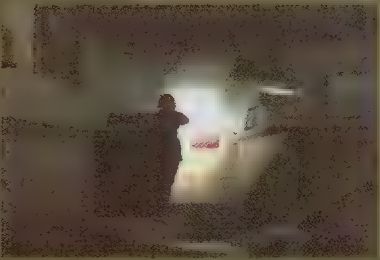
便利店 —Shop Easy—

（1）门口发生剧情，剧情后进入，便利店里有许多东西可以捡。

（2）捡好东西后穿过货架，进入尽头的门到便利店后面。在一间房里找到凯瑟琳，回到便利店货架，发生剧情。

（3）剧情后，回到便利店后面，凯瑟琳打开后门跑了出去，跟着她出去，穿过隧道到了古镇。

古镇 —Old Town—



（1）走到另一端，当到尽头时左方会有一个门。

（2）进入后再走到尽头的一个祭坛似的建筑里，看见凯瑟琳在里面，发生剧情。

（3）剧情后黑油漫过来了，迅速爬上后面的平台，翻到建筑

●BLACK OPS ENTERTAINMENT ● 3月26日 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM
●记忆容量 125KB ● $39.99 ● http://www.blackops.com
THE X-FILES:RESIST OR SERVE
Text：平原君 Design：Yuna

后面。

（4）用钳子打开通风口盖，爬进去，到了辐射避难所。

辐射避难所 —Fallout Shelter—

（1）剧情后，离开房间找到莫尔德发生剧情，与众人谈几次话发生剧情。

（2）到一个房间的凳子上捡到夜视仪，发生剧情。

（3）剧情后，到最尽头的房间里，有进入矿洞隧道的门，戴上夜视镜进入。

（4）带着莫尔德穿过长长的隧道，在尽头爬上梯子，再走一段路，最后爬到顶上找到缆车房。（不要跑，这样莫尔德会跟丢的；小心上面砸下来的石头；被围攻的时候可以用拳打脚踢打出一条路）

缆车房 —Cable Car House—

（1）进入后先保存进度，往前发生剧情，剧情后到缆车捡电闸。

（2）进入旁边的电力室，杀掉扑过来的丧尸，在其身上捡到指纹显影粉。

（3）到房间尽头插上电闸并断电。

（4）在控制台打开开关。

（5）又回到尽头插电闸的地方接通电源，冲回缆车开开关，剧情。（要快，否则莫尔德就……）

（6）缆车上发现被装了炸弹，用指纹显影粉得知密码是 427。

第二幕 布莱尔湖学院 — BRIAR LAKE

（1）直走到温室发生剧情，得到曼陀罗的提取物。

（2）沿小路到布莱尔湖学院。

布莱尔湖学院 —Briar Lake Institute—

（1）进入唯一可进的门到图书馆（上一期由于显示器太黑，误把这里当作食堂了，虽对攻略游戏不会有太大影响，给大家添麻烦了实在是抱歉，请读者们见谅），在壁炉左边的门进入办公室。

（2）在档案柜前发生剧情，剧情后在盘子上捡起图表。走到电脑前发生另一段剧情。

（3）调查电脑，输入密码 RESONANCE，选择 Winslow，再按 X，选 Yes 开门。

（4）进入刚开的门后找到一个箱子，按 X 把它拉开，在墙上会发现暗门。

（5）进入后在屏幕的左边有另一个暗门，穿过后出去。

（6）进入保安室（莫尔德篇里莫尔德捡地图），在桌子上捡到地图，还有莫尔德在门旁电脑上留的字条。

（7）继续沿走廊走，在一间房间的电视上捡到空白保安卡（如玩过莫尔德篇，这里不成问题）。

（8）回到捡地图的房间，在黑色机器上用空白保安卡和莫尔德留的字条上的密码 86592 换取保安卡，然后坐电梯。

（9）剧情后启动电梯，突然出了问题，迅速爬出电梯，在走廊右边房间的桌子上捡到注射枪和辐射检测计。出房门在走廊左边的房间捡到空的注射器。

（10）出走廊直走穿过双门到下一走廊，进入走廊拐角左边的双门，再进入屏幕右边第一个门，与博士说话发生剧情。捡起博士旁边桌上的小瓶。

（11）出来走到尽头的房间，在门右边捡到烧杯和玻璃片，在尸体旁的桌子上捡到笔记和文件夹。

（12）接着解剖尸体，解剖方法和在诊所里的方法一样，用注射器抽取身体中部粉红色内脏的液体。用小瓶子装取在某口左边柜上的药物，也用空瓶子与曼陀罗析出物组合，把注射器和玻璃片组合，在显微镜下观察，看到三种药物的比例是 3：1：2。按这个比例的分量，将三种药物混合在烧杯中，得到橙色毒素。把橙色毒素与注射器合并，再把注射器与注射枪合并，这样就得到了一种新型武器。

（13）回到原来的走廊直走，到了有记忆点的地方，捡到金属环氧树脂和一些装备。记忆后出门口沿着走廊一直走到另一端的双门。

（14）走到尽头装备好刚才配的注射枪，开开关，6 头异常凶猛的丧尸扑出来，注射枪能将秒杀它们，用子弹似乎没有用。

（15）战斗完在该走廊左边第一个房间里的尸体捡到 TST 房钥匙，回到解剖房走廊刚才唯一打不开的门。

（16）进入里面的容器，会被丧尸锁上。戴上夜视仪，看到墙上的密码 82434，捡起尸体上的螺丝起子和钥匙，用起子打开墙上的铁板输入密码。门开了，不知谁把外面的丧尸干掉了。

（17）回到有记忆点的走廊，打开一扇门口有标志的门，走过旋转楼梯上天文台。

（18）在控制台前发生剧情，过后在右边电脑捡到铁块和光碟。

（19）退出天文台回到走廊，到楼梯房间隔壁那个有木箱的房间，拉开木箱。把铁块与环氧树脂合并，在原来木箱押着的地板上使用。打开地板，下地下室。

地下室／封闭实验室 —Basement/Containment Facility—

（1）一出门就发生剧情，往前走一些见到凯查。打死两只丧尸后在其中一只身上获得保安钥匙。打开保安室，在数字地图后面的控制台解除两扇门的锁。先进入武器库，获得很酷的 M4 自动步枪。

（2）回到莫尔德被困的控制室，用桌上的电脑开通道的门，下楼与莫尔德并肩作战。（与 Boss 作战的方法上期介绍过，如果不清楚这里在略提一下。在左边引凯瑟琳过来，让莫尔德先顶一阵，然后迅速冲到收割者通道口左边或右边。千万不要站在走上通道，会晕的。然后远距离用 M4 把收割者干掉，操控得好的话一点 HP 都不会扣。）

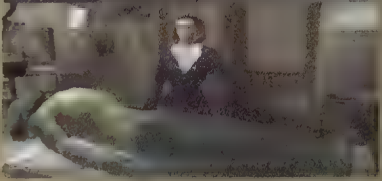
（3）击败 Boss 收割者以后在它身后的门出去，就到了下一幕。

第二部 回响 RESONANCE

第三幕 FBI 总部 FBI HEADQUARTERS

（1）两段对话完了后，到北面走廊下电梯到莫尔德的办公室，继续剧情。

（2）上电梯，史卡莉到了 FBI 的研究所。



FBI 研究所 —FBI Academy—

（1）一条尸体摆在面前，又要解剖了，这次有些不同，获得了一种新道具——老虎钳。在咖啡壶旁的桌子上拿到玻璃片，然后开始解剖。

（2）同样，Y 字形开膛。用老虎钳沿着胸廓边沿把肋骨剪断，去掉肋骨，就可以看到内脏了。接着用辐射检测计检测辐射状况，发现心脏的指数最高（同时史卡莉也发现自己身上有辐射）。用注射器在心脏（辐射最强位置）位置吸取血液，解剖完毕。

（3）和往常一样，把液体与玻璃片组合到显微镜下观察。史卡莉并没有说出最后一种药物的用量，笔者的用量是 3、4、5。如果各位最后用 5 不成功的话就一个一个的试吧，反正也只有 5 个数字而已。

（4）配好药物后马上给自己注射，因为自己已经中了辐射。注射完后剧情，然后到第四幕。

第四幕 劳什生物科技研究所 — ROUSH BIOTECHNOLOGIES

这一幕大家不要随便装备武器，被发现会马上 Game over，拜尔在整幕中都要跟随你，他死的话游戏也会结束，不过不需要太担心，只有一小地方他会有危险。

（1）与柜台前的人对话，他要你出示 ID 卡，使用 ID 卡后，调查右边的面板，进门。

（2）过了安全门，进入门旁唯一可以进入的房间，调查门左边的打字机得到地图。在门对面的桌子上拿到发票。调查旁边的电脑，随便输入一个 5 位数字（最好容易记的）。

（3）出房间，到走廊尽头的密码门输入刚才你输入过的数字。忘了的话可以看笔记。

（4）进入服务器机房，在电脑前使用黑客网线接口。拔掉左边三条网线，把右边的长线

接到下一面接口，迅速接回左边三条网线。全过程要快，太久了会触动警报导致游戏结束。

（5）回到走廊，进入刚才开不到的双门。调查右边的植物得到笔记。出门到下一区域。

（6）剧情后在左边的房间里调查电脑旁的抽屉，拿到光学资料表。在抽屉对面的桌上捡到文件袋。调查文件袋拿到 X 光底片。

（7）出房间到对面的房间，进入房间里角落的门，在墙上有个装置，输入莫尔德的编号2967034042。在机器上拿到莫尔德的资料光碟。在房内另一个房间的背光屏幕上使用 X 光底片。

（8）退出看X光底片房间，在墙上的面板上使用 ID 卡获得Level 2的 ID 卡。出大厅坐电梯。

（9）进入北面的门，在尸体旁捡起骨锯，之后像往常一样解剖。开膛后用钳子剪开胸骨，用剪刀去掉所有内脏，之后发生剧情。

（10）警报响起，马上进入记忆点旁边的门，躲在门左边的尸体下（到尸体头附件按 X）。

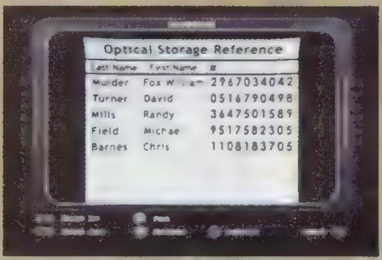
（11）到门口发生事件，之后用骨锯把尸体的手切下来（切手时的对话十分搞笑，希望大家能听得懂，翻译出来是体会不到的，美国人的幽默）。然后离开，进入电梯大厅另一个双门。

（12）直走，用切下来的手开门，暂时容器的丧尸不会出来。走到左面有剧情，之后调查电脑又有剧情，然后在电脑前用莫尔德的资料碟。

（13）大家盼望以久的丧尸终于跳出来了，不要尝试打死它们，躲过它们到走廊左边原来开不了的门，在面板解锁，进入。

（14）左边有个大屏幕，这里告诉你开错了就会有丧尸跳出来。往里面走，打开 1、2 号门。三人一起出门有剧情。

（15）一出门赶快按原路逃跑，记得记忆。到房门对面用枪把墙上的电子锁打坏。直走左边是后备电源开关。在油桶上有霰弹枪。下电梯到种植物的地方遇到了 Boss——焦酚。



（16）打 Boss 方法：在中央引它喷火，然后扭开两个小楼梯旁的四个水龙头浇灭 Boss 身上的火，然后就……哈哈哈。它死后在它身上捡到外星碎片，然后到最后一部。

第三部 清算 RECKONING

第五幕 堂古斯卡 — TUNGUSKA

一段剧情后，经典的开场动画音乐似乎有点不同，终于到了最后一部，是反抗还是服从呢？

（1）穿过铁门有狼，干掉后直走到右边卡车旁的木屋。

（2）进门后迅速干掉左边的丧尸，再干掉左边的。丧尸身上有 AK－47可以捡。进浴室调查镜子有医药箱。

（3）在有尸体的脚床边，捡起中门钥匙。

（4）出木屋，从铲雪车左边的门出去。

（5）出门后在屏幕右边有剧情，跟着那人进了门到了，毒素储存仓库。

毒素贮存仓库 —Toxic Storage Building—

（1）进入后有丧尸，直走，进入有两扇液压门的房间，里面有记忆点。

（2）从这里唯一能开的单门出去，到对侧双门时发生剧情。

（3）进双门入上面的房间，剧情，出双门进入凯查逃跑的门，又是剧情。

（4）回仓库的大厅，剧情后返回记忆点的房间，动作要快，不然会挂的。

（5）出外面，往下走打死丧尸在其身上获得铁撬，撬开木屋的门进入。

木屋 —Cabin—

（1）直走打开门，打死里面的丧尸，捡到金属门钥匙。打开木屋里三个铁笼拿霰弹枪等装备，再从捡金属门钥匙的丧尸房间里另一个门出去。

（2）到路口往左，卡车旁的箱子上有扳手，回到右边的铁笼，做好心理准备，打开铁笼，放狗出来打死它们，然后在里面捡空桶。

（3）卡车左边有个水龙头，用扳手扭开，再用空桶装水。

（4）用水泼向在水龙头前面的发电机，令其短路。

（5）打开路尽头的铁门，回到直升机。

（6）岂料飞行员已经变异，直升机坠毁，史卡莉与莫尔德会合，驾车开到西伯利亚的某个森林。

第六幕 修道院 — MONESTARY

故事接近尾声，史卡莉问莫尔德究竟想在这里得到什么，莫尔德一句简单的回答“真相”。

废墟 —Old Fort Ruins—

（1）这里与莫尔德篇是一样的，直走在门旁桶边捡到铁撬。然后穿过门在电脑上获得卫星地图。

（2）在电脑对面的桶上获得夜视仪和理疗箱。

（3）在卡车左边的木屋尽头，干掉丧尸后捡到空油桶。

（4）用铁撬撬开卡车发动机盖，获得橡胶水管。

（5）打开直升机右侧（屏幕的左侧）油箱盖，合并空油桶和橡胶水管，然后用其装油。

（6）在墙后橡皮艇尾部用油罐，发生剧情。

沉沦的礼拜堂地窖 —Sunken Chapel Basement—

（1）剧情过后不知怎地就被拉到地窖里去了，左边有记忆点。

（2）Boss 的 HP 出现了，不过Boss还没那么快出来。沿右边墙壁走，过了很大的洞口，无眼使者出现了。

（3）打死它后在其身上捡起圣物箱的钥匙，沿着它出现的方向（右方）走，在有光透出的楼梯上两具尸体旁能捡到火焰喷射器（史卡莉说到尸体是自己烧死自己的，算是提示吧）。

（4）出来回到打 Boss 的地方往右走有个门，用捡来的钥匙打开，上楼梯。

（5）打死这里的丧尸后，向有光照下来的地方去，看到莫尔德，剧情。

（6）干掉跳下来的丧尸，爬上楼梯，到了修道院大堂。

修道院的外太空圣地 —Monastery Outer Sanctum—

（1）上来以后先别冲，往左边后方去，记录。

（2）前冲，剧情，干掉丧尸之后在其身上捡 AK－47。

（3）向正门前冲，门前发生剧情后，送钥匙的来了——无眼使者。站着扫射，它还没过来就挂了。又在它身上得到内部圣堂钥匙。

（4）进入圣堂，最后的 Boss——实体，出现了。与莫尔德篇不同，史卡莉只需打它一次，方法是打死一只丧尸（两只三只都行，只要你有子弹），等它召唤的时候用 AK 一次将其打倒。

（5）主题曲响起，出圣地到右边的门找莫尔德，他说洞下面有外星生命，但是史卡莉用强硬的语气叫他马上离开。

（6）二人出门直奔大堂外面，出门后调查汽艇，然后是与莫尔德同样的结局动画。

正如上期提到，结局的对话中留下了伏笔，也许在 Black Ops 制作的《X 档案》新作中会解开更多的谜团或阴谋吧。

● NINTENDO ● 4月29日发售 ● ACT ● 1至2人玩 ● DVD-ROM ● 记忆位27格 ● 5800日元
● http://www.nintendo.co.jp/ngc/gpvj/index.html ● 对应 CARDeREADER+

PIKMIN 2

© 2004 Nintendo

睡醒之森

STEP 1

从洞窟中返回地面上，地图东侧面还有一个巨大的纸袋阻塞着通道，需要用200只红色PIKMIN的重量才可清除，由于地图只限存在100只PIKMIN，所以必须借助蓝色PIKMIN的力量，一只蓝色PIKMIN等于十只红色PIKMIN的重量，换句话说20只蓝色PIKMIN便能解决此问题。越过纸袋后随即发现一个地洞入口（毒气闸门前方），经此处进入地底迷宫“白色花园”。

白色花园

STEP 1

首先到达“地下1阶”，消灭沿途出现的小怪物，来到十字形的地带，在其中一边的通道尽头会发现一件宝物“古代的广告（鞋油）”，需要用15只PIKMIN来搬运它，其回收价值是80元。接下来一直走到最后方，地面上有一个洞口，奥莉玛可带同PIKMIN经该处进入下一层。

STEP 2

“地下2阶”整体结构呈圆形状，注意场内会出现“白猪”喷火怪物，虽然以耐火性强的红色PIKMIN可以轻易解决它，不过怪物喷火时有机会把PIKMIN吹出版图外，所以攻击它时要考虑周围的地形。接着开始收集此层的宝物，两边斜坡下分别摆放着宝物，“宝石”需要5只PIKMIN来移动它，回收价值是100元。另一件是“汽水盖”，需要用4只PIKMIN来搬送，回收价值同样是100元。

STEP 3

“地下3阶”范围内种植着白色的花，其用途与“紫色花”差不多，只要把PIKMIN抛入花朵中，就会诞生出新品种的“白色PIKMIN”，而每朵花能够改变5只PIKMIN的颜色。白色PIKMIN耐毒性强，而且本身也带有毒性，特殊能力是发掘埋藏在地底下的物品。

STEP 4

正当奥莉玛准备带同PIKMIN们经地洞前往下层时，白色PIKMIN发挥了它的特殊能力找出了埋在地下的宝物“胶布”，需要用30只PIKMIN来搬送它，回收价值是80元。在获得隐藏宝物后，便进入地面的洞口，到达“地下4阶”。

STEP 5

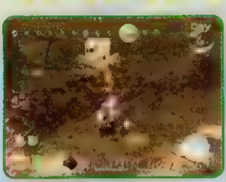
“地下4阶”范围虽然没有敌人出没，不过沿途都设有不断喷出毒气的装置，这种情况下必须借助耐毒性强的白色PIKMIN的力量把装置破坏。接下来开始搜索此层的宝物，首先发现高台上有一块“牛奶瓶盖”，需要用4只PIKMIN来移动它，回收价值是30元。另一件宝物是“大草菇”，需要用5只PIKMIN来运送它，回收价值也是30元。

STEP 6

来到最后的“地下5层”，前行不远处的地面有一个圆形图案，当走近时从地底钻出一只巨鸟的头部，面这样的怪物时必须避免正面冲突，因为其攻击主要来自正前方。怪鸟的弱点是头部，首先走到对方的背后，然后不断抛出红色PIKMIN攻击，相信很快便可把敌人收拾。另外，白色PIKMIN本身带有毒性，假如怪鸟吃掉它会受到一定程度的伤害。成功消灭巨鸟怪物后，从它身上会掉出一件宝物“手套”，移动它需要用上15只PIKMIN，它的回收价值是100元。利用“手套”能够制造出“睡袋”，往后只要没有带PIKMIN一起，按住×键便可稍作休息。

睡醒之森

STEP 1



利用地下5阶的“间欠泉”返回地面上，再一次带同白色PIKMIN前往“白色花园”的入口位置，附近有一堵“毒气闸门”，借助白色PIKMIN的力量将闸门破坏。越过闸门后发现“升降石”，石块会根据重量而改变高度。继续往前走，很快便找到放置在高处的宝物“骰子”，需要用15只PIKMIN来搬动它，回收价值是100元。

STEP 2

首先带同白色和紫色的PIKMIN行动，早前曾探索的“兽之穴”南面有另一堵“毒气闸门”，以白色PIKMIN的力量将闸门破坏后，闸门后方发现一件宝物“半个地球仪”，移动它需要用上101只PIKMIN的力量，当然紫色PIKMIN拥有10倍的力气，有它帮助便轻松得多，宝物回收价值是200元。还有的就是，从“半个地球仪”内可找到新的环境数据，也就是说奥莉玛等人的行动范围会扩大不少。

困惑之水源

STEP 1

抵达新的地区，此处居住着“黄色PIKMIN”，目前行动的目标就是收集它们。首先走到西侧的“升降石”位置，利用“升降石”到达高处后遇上一只全身着火的大怪物，以红色PIKMIN的力量把它消灭。接下来让白色PIKMIN破坏面前的“毒气闸门”，越过闸门后成功在一棵树上找到5只黄色PIKMIN，其特点是耐电性强，而且可以把它们抛到很高的位置。

PIKMIN 2
Text :MINAMOTO Design :MW

STEP 2

收集到黄色PIKMIN之后，在版图中央的树干上会发现一件宝物“开盖器”，由于摆放位置颇高，所以只有黄色PIKMIN能够到达那里，利用3只PIKMIN的力量已能够移动它，其回收价值是50元。完成这项收集宝物的行动后，暂时可以离开“困惑之水源”的地区。

睡醒之森

STEP 1

带同黄色PIKMIN往北面前进，上层通道有一堵“电闸门”，首先把全部黄色PIKMIN抛到上层，接着奥莉玛和路易独自绕过右边的水池，在上层通道与黄色PIKMIN会合，利用它们的力量破坏电闸门。在闸门后面会发现野生的蓝色PIKMIN，它的特点是能够在水中游动。

STEP 2

得到蓝色PIKMIN的加入，现在水路方面也都通行无阻了，在刚才发现蓝色PIKMIN的水池旁边摆放着一件宝物“蓝色颜料”，需要用10只PIKMIN的力量来搬运它，其回收价值是80元。齐集5种颜色的PIKMIN，现在任何地方都能够前往，虽然可以继续进入新的地底洞穴内进行探索，但在此之前还是先将各地区的地上宝物回收吧！

地上宝物回收行动

地图上符号说

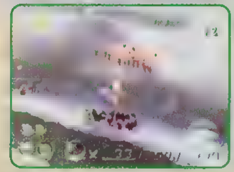
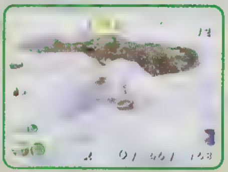
沉睡之谷

睡醒之森

困惑之水源

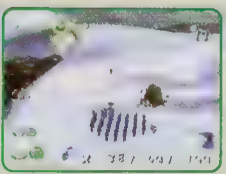
沉睡之谷

STEP 1

首个目的地是“沉睡之谷”，巨大“下水道口”的东面的细小雪道上埋藏着宝物(地图位置A)。奥莉玛先从下方把PIKMIN抛到雪道上，然后自己绕过左边的水池来到相同的雪道，利用红色PIKMIN的力量把突然从雪地里钻出巨鸟怪消灭，接着让白色PIKMIN在雪地里找出宝物“指环”，利用5只PIKMIN的力量来搬动它，回收价值是100元。

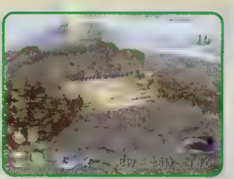
STEP 2



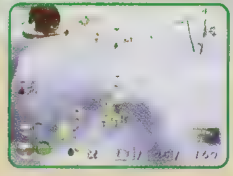
本次行动需要的PIKMIN是白色和蓝色，宝物的收藏位置是越过水池的雪地上(地图位置B)。依照附图指示，首先在起点附近把白色PIKMIN抛到上层的雪地，然后自己带同蓝色PIKMIN越过水池，与白色PIKMIN会合后在雪地上发掘出一件宝物“山菜王”，移动它只需要4只PIKMIN便足够，其回收价值是50元，不过由于搬运途中会经过水池，所以工作应该交给蓝色PIKMIN来办。

STEP 3

带同蓝色PIKMIN进入雪地包围的小水池，将水中的“白色闸门”破坏后，再以蓝色PIKMIN的力量把水中的岩石打碎，这样便能够把水池的水流走。前方出现喷出巨大岩石的怪物，注意岩石有追踪能力，在碰上东西前是会不断跟踪的。奥莉玛和路易独自走到岸上与怪物战斗，利用岩石的追踪特性引导其攻击怪物自体。成功把附近一带的敌人消灭后，借助蓝色PIKMIN的力量将原来卷起的木桥翻开。



STEP 4



木桥建成后带同25只以上黄色PIKMIN行动，越过木桥后转往左边走，一直沿着地面的“直条图案”前行，在尽头处的雪坡上会发现一件宝物“木制巨生物(地图位置C)”，把25只黄色PIKMIN抛到上层去，就可以成功搬运此宝物，其回收价值是160元。

STEP 5

此地区最后的宝物摆放在北面的雪坡上(地图位置E)，在一个“雪人”

面孔的山坡地上遇上一只喷岩石的怪物，以大量红色PIKMIN发动攻击，很快便可将它收拾。接下来走到山坡上把PIKMIN抛到“雪人”的头顶，遍可顺利取得一件宝物“皇冠”，移动它需要30只PIKMIN的力量，其回收价值是110元。

STEP 6

此地区最后的宝物摆放在北面的雪坡上(地图位置E)，在一个“雪人”面孔的山坡地上遇上一只喷岩石的怪物，以大量红色PIKMIN发动攻击，很快便可将它收拾。接下来走到山坡上把PIKMIN抛到“雪人”的头顶，遍可顺利取得一件宝物“皇冠”，移动它需要30只PIKMIN的力量，其回收价值是120元。

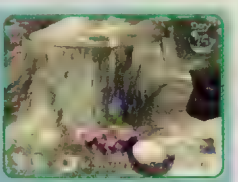
睡醒之森

STEP 1

来到下一个收集宝物的地区“睡醒之森”，在起始地点附近摆放着几个巨型的“花盆”(地图位置F)，首先从后面的山坡走到较矮的一个花盆上，然后把白色PIKMIN抛到最高的花盆顶部，它们会立即在泥土里进行发掘，不久便发现一件宝物“球根”，移动它需要10只PIKMIN的力量，其回收价值是55元。

STEP 2

接下来是回收“地图位置G”的宝物，在黑色闸门附近有一棵大树干，宝物就放置在树干的顶部，由于位置相当高，只有黄色PIKMIN能够到达该处。参照附图，在此位置抛出4只黄色PIKMIN，成功拿取树干上的宝物“牛奶瓶盖”，其回收价值是30元。



STEP 3

带同40只以上的蓝色PIKMIN前往版图西南面，途中可以先将“地图位置1”的木桥翻开，目的是打通搬运物件的路线。来到“地图位置H”的附近，“升降石”前有两条卷起的木桥，其中一边被毒气包围，所以只能翻开另一边的木桥。接着利用天秤原理把水池中两块“升降石”调教至较高位置，向上抛出15只PIKMIN后，成功拿取到一件宝物“羽毛球”，其回收价值是100元。取得宝物“羽毛球”之后，“睡醒之森”的地上宝物回收过程已完成，现在可以向着另一地区进发。

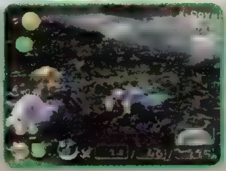
困惑之水源

STEP 1

行动的目的是拿取“地图位置I”的宝物，假如之前已翻开“地图位置2”的木桥，现在便可以轻易抵达该处，否则便要绕过西面“升降石”的位置而行。来到一处立体迷宫模样的地方，发现宝物摆放在墙壁的高处，这样的高度只有黄色PIKMIN能够到达。利用4只黄色PIKMIN的力量搬运宝物“牛奶瓶盖”，其回收价值是30元。

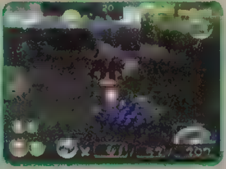
STEP 2

拿取下一件宝物的方法非常简单，首先带领蓝色PIKMIN向着起点东侧面的浅滩进发，在水中会发现一只巨大的生物(地图位置J)，集合蓝色PIKMIN的力量向它的弱点(背部的植物)发动攻击，当消灭敌人的时候，便会出现一件宝物“浮标”，以3只PIKMIN来搬运它，其回收价值是80元。



STEP 3

首先带领蓝色PIKMIN建成“地图位置3”的木桥，然后带领黄色PIKMIN沿着狭窄的水上通道前行，沿途必须小心谨慎，因为黄色PIKMIN一旦掉入水中便很难救起。木桥的另一边有一堵“电闸门”，借助黄色PIKMIN的力量破坏闸门。接着带领蓝色PIKMIN越过“电闸门”，在水池内发现一块巨型岩石，以蓝色PIKMIN的力量将其破坏，这样做会令水池附近一带的水流走。最后带领白色PIKMIN到水池旁边搜索，不久便发掘出一件宝物“海螺(地图位置K)”，移动它需要用20只PIKMIN的力量，而回收价值是60元。



STEP 4

拿取“地图位置L”的宝物，最佳方法是奥莉玛和路易分别带领PIKMIN行动，首先其中一人带领蓝色PIKMIN越过起点西面的小水池，把“黑色闸门”破坏后走到水池中的小岛附近。接着转换另一角色行动，带领白色PIKMIN来到起点后方的墙壁边缘(参照附图位置)，把白色PIKMIN抛过墙壁。接着转换刚才水池的角色，引领白色PIKMIN在小岛上展开发掘，不久便能找到一件宝物“洋葱”，注意搬运此宝物的工作必须交给蓝色PIKMIN，搬动洋葱需要20只PIKMIN，回收价值是30元。

STEP 5

接下来是回收“地图位置M”的宝物，本次过程会比较复杂，首先带领蓝色PIKMIN出发，目标是把“地图位置4”的木桥翻开。接着带领黄色PIKMIN行动，越过刚建成的木桥，在墙壁的较低位置抛出黄色PIKMIN(参照附图位置)，令它们到达墙壁的另一边。接着按B键召集PIKMIN在右边的“电闸门”前，按×键进行破坏。最后带领蓝色PIKMIN拿取闸门内的宝物“电池”，需要用15只PIKMIN来运送，其回收价值是140元。

STEP 6

最后是回收版图北面的宝物(地图位置N)，基本上除了沿途会出现大量怪物之外，拿取这件宝物的难度不算大。带领蓝色PIKMIN破坏水中的“黑色闸门”后会碰上从地洞中走出的怪物，只要站在远处引对方离开洞口便可轻易解决它们。来到4块“升降石”的前方，首先要了解石块的升降原理，随意从任何一边来计算，第一和第三块岩石是互相连系，第二和第四块岩石也是互相连系的，计算岩石上的重量，便可控制其升或降。利用“升降石”到达高处后便可发现一件宝物“螺丝帽”，需要用20只PIKMIN来移动它，回收价值是100元。

PIKMIN 2

© 2004 Nintendo

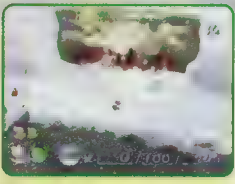
偿还10000债务

在本期攻略开始之前，先为大家说明一下清还债务后的情况。在回收各地宝物的任务进行期间，即使余下未经探索的场所，如果已累积达10000元的金额，游戏便会结束，奥莉玛和路易的任务终告一段落，他们乘坐飞船离开。当飞船正准备发动高速航行法之际，奥莉玛才发觉路易不在船上…… 这时画面上出现一句问题，意思是玩家是否打算继续收集宝物，选择“はい”的话故事再度发展下去，奥莉玛回到公司与社长商量后，决定再次起程前往未知星球，一方面回收值钱的宝物，一方面搜索路易的行踪，而未知星球上会增加一个新地区“未知的大地”。

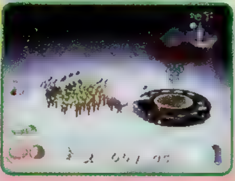
睡醒之谷

STEP

各区地面上的宝物已全部回收，现在开始要到地底洞窟内进行探索，选择降落在“沈睡之谷”，目标是位于东北方的“地下秘密基地”，建议带同“红”、“黄”、“白”三种PIKMIN前行。首先向着早前探索过的“开端的洞窟”的方向进发，越过木桥往北面走，在雪地上会发现一道“毒气闸门”，以白色PIKMIN将闸门毁掉后，在后方会发现地底洞窟“地下秘密基地”的入口。



地下秘密基地



STEP 1

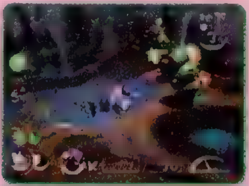
此地底迷宫的面积相当广阔，共分为9层而建，“地下1阶”的通道上设有毒气装置，需要借助白色PIKMIN的力量把它清除。在一只巨大生物的附近会发现一件宝物“胶布”，以12只PIKMIN的力量来搬运它，其回收价值是50元。这一层还有一件埋藏在地底下的宝物“电话拔号盘”，用上25只PIKMIN力量来移动它，回收价值是100元。

STEP 2

经地洞入口到达“地下2阶”，此地区内会出现投掷“爆炸石”的怪物，要对付它们非常困难。除此之外，地面也放置着“爆炸石”，为避免PIKMIN受伤害，提议LEADER单独前去引爆那些“岩石”。场内可找到的宝物有两件，包括一个大“齿轮”，需要20只PIKMIN来搬运它，回收价值是70元。另一件宝物是“真空管”，需要10只PIKMIN来移动它，回收价值是100元。

STEP 3

经地洞进入“地下3阶”，这地区的环境与上层差不多，不过留意通道上设有喷火的装置，需要借助红色PIKMIN的力量将它们破坏。探索期间必须小心碰上“喷岩石”的怪物，千万不要停留在它的面前，只可以从两边或后面进行攻击。另外，此地区内种植着“白色花朵”，可用来转换PIKMIN的类型。“地下3阶”内能够找到三件宝物，包括一粒“螺丝”，搬运它要用10只PIKMIN，回收价值是60元。第二件宝物是一个“弹弓”，以15只PIKMIN来移动它，其回收价值是70元。最后一件宝物是“大齿轮”，要用20只PIKMIN的力量来搬运它，回收价值是60元。



STEP 4

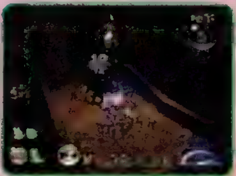
“地下4阶”算是一处供休息的地方，范围内不会有敌人出现，也没有宝物收藏着。除此之外，场中也种植着转换PIKMIN的种类的“白色花朵”，以及找到令PIKMIN成长的“黄色营养液”。另外此地区内设有两个地洞，一个是通往下层的入口，另一个是“间欠泉”洞口，可用来返回地面上去，整理回收了的宝物。

STEP 5

“地下5阶”由长长的通道来构成，场内多个位置也摆放着“爆炸石”，而且还有“蜘蛛怪物”出现，它们会把“爆炸石”携带在身，攻击它时小心被爆炸所伤。此地区内可以找到的宝物有两种，第一件宝物是放置在通道尽头的“表面”，需用6只PIKMIN来运送它，回收价值是75元。另一件宝物是“螺丝帽”，最少以12只PIKMIN的力量来移动它，回收价值是70元。

STEP 6

“地下6阶”属于较难应付的地区，场内不但设有“毒气装置”，还有多种不同的敌人出没，当中包括空中投掷爆炸石的怪物和蜘蛛怪物，以及一种懂得放电的“甲虫”，应付这种对手时需要借助黄色PIKMIN的力量。在此层可以发现的宝物有三件，包括一个“真空管”，需要以10只PIKMIN来搬运，回收价值是100元。第二件宝物是“大螺丝”，最少用20只PIKMIN来移动它，回收价值是85元。最后一件宝物

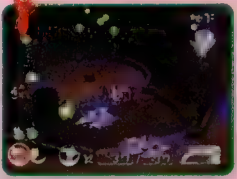


是“开关”，用10只PIKMIN来运送它，其回收价值是80元。顺带一提，“地下6阶”也设有“间欠泉”，假如PIKMIN的数目已减至很少，不妨先返回地面去。

STEP 7

“地下7阶”的范围内到处也散落着“爆炸石”，因此行动时必须小心谨慎，其次，场中出现一种懂得发炮的怪物，对付它们只可以从背后发动攻击，否则会导致伤亡惨重。此地区内能够回收的宝物有三件，第一件宝物是“干电池”，要用20只PIKMIN来搬运，回收价值是300元。第二件宝物是“胶布”，需要用10只PIKMIN来运送，回收价值是60元。最后一件宝物是藏于发炮怪物体内的“真空管”，以10只PIKMIN来移动它，回收价值是100元。

STEP 8



“地下8阶”的情况与“4阶”差不多，属于一处休息的地区，没有敌人和宝物，场内可以找到“变色花朵”及“黄色营养液”，诞生出各种颜色的PIKMIN，有利于应付即将发生的BOSS战。另外，此地区内设有“间欠泉”，如果没有信心继续探索的旅程，不妨先行返回地面上去。

STEP 9

抵达最后的“地下9阶”，在场中央位置会碰上一只巨大蜘蛛怪物，它懂得射出连续炮火，每次在敌人准备发炮之前，必须赶紧带领PIKMIN逃走。至于对付策略方面，蜘蛛怪物的弱点是身体部分，由于位置稍高，投掷黄色PIKMIN会较易到达。成功将敌人消灭后，从对方身上发现一件宝物“灯泡”，用5只PIKMIN来搬运它，回收价值是100元。利用这件宝物能够制造出人工太阳，用途是照亮地下洞窟各处。

沉睡之谷

STEP 1

返回“沉睡之谷”的地上，现在继续搜索另一个地底洞窟，奥莉玛带领PIKMIN部队一直向着北面进发，在位于“地下秘密基地”的西北方有一个地洞，也就是通往地下迷宫“边境洞窟”的入口。由于“边境洞窟”内会遇上各种属性的机关和敌人，因此本次行动最好带上“红”、“蓝”、“黄”、“白”等颜色的PIKMIN一起去。

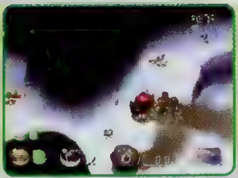
边境洞窟

STEP 1

“地下1阶”内出现一种放毒气的昆虫怪物，需要用白色PIKMIN来对付它。另外，此地区内种植着“紫色花朵”，可以变换出紫色PIKMIN。这一层能够回收的宝物有两种，首先是埋藏地下的“红宝石”，需要借助白色PIKMIN的力量将它找出，然后用8只PIKMIN来搬运，回收价值是70元。余下的宝物“水晶球”同样是埋在地下，用5只PIKMIN便可移动它，其回收价值是100元。

STEP 2

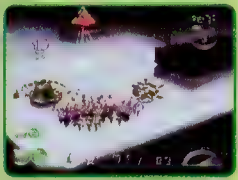
“地下2阶”内出现喷出“导向岩石”的红色怪物，这情况下最后由LEADER单独行动，利用“导向”来清除场中所有敌人，接下来可以安心回收宝物。此地区可以找到的宝物有两种，包括一件“礼物包”，需要用15只PIKMIN来搬运它，回收价值是60元。另一件宝物是“礼物靴”，要用上15只PIKMIN来运送，回收价值是85元。



STEP 3

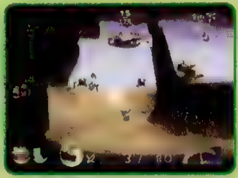
“地下3阶”的范围内设有“放电”、“喷毒”和“喷火”的装置，必须分别使用“黄色”、“白色”和“红色”的PIKMIN来将它们破坏掉。值得一提是此地区内会出现“变种PIKMIN”，它们外貌与昆虫怪物一样，不过背部长出一片叶子，多数由一只体型较大的“母体”带领着，将“母体”击倒后可以把它们收入部队中。“变种PIKMIN”具备各种颜色PIKMIN的特性，换言之能够防火、防水、防毒、防电，非常厉害。

STEP 4



“地下4阶”能够回收的宝物有三件，击倒巨大黑色昆虫而得到的“吊钟”，需要用10只PIKMIN来搬运它，回收价值是120元。第二件宝物是放置在雪地上的“蜡烛”，两只PIKMIN便可移动它，回收价值是75元。最后一件宝物是埋在地下的“星星指环”，需要5只PIKMIN的力量来搬运，回收价值是100元。顺带一提，此地区内设有“间欠泉”，可用来返回地上去。

STEP 5



“地下5阶”的通道上设有“放电”的装置，而场中大多数出现的敌人也是“发电昆虫”，换句话说只有“黄色”和“变种”的PIKMIN能够对付它们。另外，地区内种植着“紫色花朵”，可用来转变PIKMIN的颜色。这一带能够回收的宝物有两种，在雪地上有“红色波子”，只要1只PIKMIN便可移动它，回收价值是85元。第二件宝物是“星形装饰物”，需要用15只PIKMIN来搬运，其回收价值是100元。

STEP 6

刚抵达“地下6阶”，随即会发现“白色”、“蓝色”、“紫色”的花朵，可以自由选择转变PIKMIN的颜色。这一层其实也属于供玩家稍作休息的场所，出现的敌人不多，只有蜘蛛怪物和“半身怪物”，两者均不难对付。另外，场中也设有“间欠泉”，用途当然是返回地上去。至于“地下5阶”能够找到的宝物只有一件，就是击倒“半身怪物”后出现的“铁甲飞拳”，要用15只PIKMIN来运送它，回收价值是100元。得到这种宝物后，今后连续按动A掣，可以做出三连打的动作。

STEP 7

“地下7阶”的范围内有多个位置被水淹没了，对于“变种”和“蓝色”PIKMIN当然不成问题，但是其他颜色的PIKMIN要越过小水池，就只有利用投掷的方法了。注意假如发现往下一层的地洞入口被水池分隔，即使投掷PIKMIN也无法到达对岸的时候，建议玩家们RESET游戏一次，因为地洞构造是随机性产生，重新一次游戏有机会出现较易完成的版面。其他方面，此地区的通道上除了设置“喷火”装置之外，周围也有大量怪物出没，当中包括喷出导向岩石的红色怪物。首先以LEADER单独引领岩石消灭所有敌人，然后便可安心找寻收藏起来的宝物。留意此地区也有“变种PIKMIN”出现，尽可能把它们全数接收。至于能够回收的宝物有两种，分别是黑色和白色的“国际象棋”，两者都要用10只PIKMIN来

搬运，回收价值同样是 80 元。

STEP 8

“地下 8 阶”的范围内出现“落石”陷阱，一不留神有可能令大量PIKMIN阵亡，较有效消除此陷阱的方法就是LEADER单独行动，当LEADER独自走遍整个地区，所有“落石”都会被引出，接下来便可带领PIKMIN部队安心行动。至于敌人方面，基本上全是“昆虫”类型的怪物，只要利用紫色PIKMIN的力量已可轻易把它们解决。此地区能够找到的宝物有两种，首先是埋在地下的“摇摇”，需要用 20 只PIKMIN来搬运，回收价值是 120 元。另一件宝物是“摇铃”，以 10 只PIKMIN来移动它，回收价值是 120 元。补充一点，此地区内也设有返回地上的“间欠泉”。

STEP 9

“地下 9 阶”是地底洞窟的最后一层，前行不久便会碰上体型超高大的怪物母体，对方正在不断生产小怪虫，必须以特别的方法来对付它们。首先沿着通道带领PIKMIN部队一直跑到最后方，途中即使遇上小怪虫也不要理会。来到“间欠泉”的附近，也就是怪物母体的面前，抛出一至两只PIKMIN攻击其头部，并且这样重复攻击。怪物母体在经过一段时间后会滚动身体，藉以此能够把大量小怪虫压死，当然期间如果发现小怪虫走近，就要亲自动手把它们了结。战斗结束后，从怪物体内掉出一件宝物“鞋子”，搬运它需要用上20只PIKMIN，回收价值是100元。利用此宝物制造出一对特殊鞋子，提高移动力之外，将来碰上“喷风怪物”也不会被吹走。

睡醒之森

STEP 1

完成“沈睡之谷”的探险后向着另一个地区“睡醒之森”出发，首个调查的地底洞窟是“迪米曼德拉王国(デメマダラの王国)”，位置在于太空船降落点的正北面，该处在一个小水池，带领蓝色 PIKMIN 前去把水中的岩石击毁，池水便会退去。合力将白色闸门破坏后，在高处会发现一条“滑梯”模样的桥梁，桥梁的尽头是一道“电闸门”，借助黄色PIKMIN的力量将其打开，再往前走便会发现地洞的入口，建议带领“红”、“黄”、“蓝”三种颜色的 PIKMIN 同行。

迪米曼德拉王国

STEP 1

“地下 1 阶”内种植着“红色花朵”，假如队中红色PIKMIN的数目不足，不妨在此增加一下。此地区的面积不算大，除了大量怪虫出没之外，不会遇上特别困难的地方。在消灭一只巨大怪虫后会出现一件宝物“绿宝石”，需要用 20 只 PIKMIN 来移动它，其回收价值是 150 元。

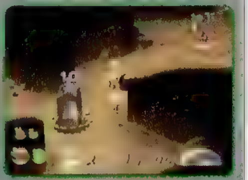
STEP 2

“地下 2 阶”是布满喷火装置的地区，至于出没的怪物也只有红色蜘蛛。带领红色 PIKMIN 把所有装置及敌人清除后，带领黄色PIKMIN走到一块岩石的下方，把它们抛到岩石顶部拿取宝物钻石，只要有 5 只 PIKMIN 便可移动它，回收价值是 150 元。

STEP 3

“地下 3 阶”内种植着“白色花朵”，立即转变出白色PIKMIN来发掘埋藏地底的宝物。至于敌人方面，此地区上遇见的敌人多数是“喷风怪物”，由于它没有杀伤力，可以轻易对付。从地底中掘出的宝物是“贝壳”，需要用 15 只 PIKMIN 来运送它，回收价值是 40 元。

STEP 4

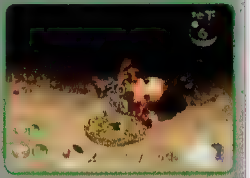


“地下 4 阶”内布满放电装置，而碰上的敌人大部分也是发电昆虫，所以黄色PIKMIN便大派用场。在此地区可找到的宝物有两件，首先是击倒“金色小昆虫”而出现的“水晶”，以 10 只 PIKMIN 来移动它，回收价值是 110 元。第二件是击倒“青蛙怪物”而出现的“古钱币”，用 5 只 PIKMIN 来搬运它，回收价值是 100 元。顺带一提，场内种植着“紫色花朵”，不妨利用它转换出紫色 PIKMIN。

STEP 5

“地下 5 阶”的范围内有“落石”出现，可依照以前的方法来处理，LEADER 单独在场内走动，把所有“落石”引出来。接下来便可安心消灭敌人及找寻宝物，能够找到的宝物只有埋了一半在地底下的“竹笋”，需要用 15 只PIKMIN的力量来运送它，其回收价值是 50 元。

STEP 6



“地下 6 阶”内种植着“红色”和“紫色”的花朵，而场中布满“喷火装置”，换言之红色 PIKMIN 会成为本次行动的主力。把所有装置和敌人消灭后，接下来可以集中找寻宝物方面。在这地区发现的宝物有两件，首先是击倒巨型怪虫而出现的“宝石饰物”，用 20 只 PIKMIN 来搬运它，其回收价值是 150 元。另一件是“古代生物化石”，需要 20 只 PIKMIN 的力量来运送，回收价值是 140 元。

STEP 7

“地下 7 阶”也是此迷宫的最后一层，抵达后借助红色 PIKMIN 的力量把“喷火装置”清除，前行不远随即碰上一只体型巨大的丑陋怪物，它会伸出长舌吞噬大量PIKMIN，所以千万不要停留在怪物的正面，走到对方的背后或两边发动攻击，由于怪物的体力非常低，很快便可将它解决。成功消灭BOSS敌人之后，从对方身上掉出一件宝物“机械人合金”，需要用 20 只 PIKMIN 来移动它，回收价值是 100 元。利用这件宝物制造出防火的宇宙服，以后 LEADER 可以无惧任何喷火的敌人和机关。接下来把后方的“白色闸门”破坏，正前方是一条设有喷火装置的通道，首先带领红色PIKMIN走到右边通道的尽头，然后把它们抛到上层，之后LEADER沿着正前方的通道而上，引领红色 PIKMIN 回收第二件宝物“石像”，需要用 10 只 PIKMIN 来搬运，回收价值是 250 元。完成所有宝物回收行动后，再利用“间欠泉”返回地上去。

●IDEA FACTORY●4月22日发售●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.ideaf.co.jp/

新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV
Text :SEED Design :JESSICA

《新天魔界》研究补完

解放军路线攻略

第一章 战いの决意

敌势力：ルドラム兽人连合

选择解放军路线的话，一出来还是有些人比较强的。雷帝ヴァリゾア的数据相当高，必杀威力虽然只有5，可是实际效果令人满意；ローゼン不愧是解放军的原领导者，拥有带动画的必杀，数据也相当不错。另外值得培养的还有侍岩碎，他的数据、兵种、潜在能力都相当不错，还有特殊パートナー和特殊阵型，实力相当强劲，唯一的缺点就是没有特殊必杀。

本章的敌方势力只有一个：ルドラム兽人连合，这里值得收集的人只有君主グレングス和猫族的女王チャイロ，战斗难度不高，可占领全部城池和据点后再去攻打对方的根据地，以便为下一章做好准备。此外不要忘记去找一匹狼ジャグラス。虽然因为潜在能力是0而经常不让他冲锋陷阵，可他身上的浮游石对我方快速调兵遣将可是大有好处的；当然，雪人王モンブラン也是不可错过的。

第二章 战いの序曲

敌势力：エルフィネス公国军、天驱ける翼骑兵、ビーストアーク

敌势力一下增加到3个，这里需要注意的地方和ジナ路线类似，就是避免天驱ける翼骑兵和ビーストアーク过快火并而导致想收集的人员失踪。不过不利的是两者距离我方都太远，所以要在我方地域的边界先准备好实力强劲的武将，例如モンブラン、ジャグラス之类的，然后利用浮游石来长驱直入，将天驱ける翼骑兵的注意力吸引过来，这样基本就不会有问题了。

本话可找到的隐藏人物是王子テリアス，当然别忘记把他的兵种变换成圣者。其他人现在大可在各据点搜索，找到强力武器、转职道具之类的可是对之后的战斗也大有帮助哦！

第三章 ドラゴン王

敌势力：木龙ティオゲイア

第三章又是打龙王了，不过这次可是比ジナ路线要简单多了。木龙ティオゲイア实力平平，随便找两个强点的人上去就能解决它。不过也可以先堵住它附近的据点，然后其他人可以一心探索和提升商业值，为之后的战斗打下良好的基础。

第四章 兄と弟

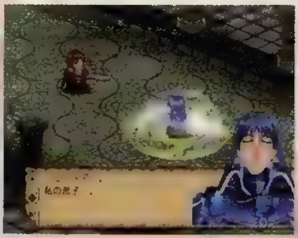
敌势力：ナイトメア、ゾディア王国、アクアマイト、月光の民

敌方人数众多，下方的アクアマイト位于我方腹地，要尽快解决，而应对上方三个势力可暂时采取守势。在バウラ灯台找到ドラギラ之后可尽快占据右边的城，应对ナイトメア和月光の民的进攻的同时避免他们直接冲突。应对ゾディア王国这主要在アンブルマ和帝都ナグドア处驻扎武将防御，注意在帝都ナグドア探索会出现隐藏道路，如果单纯为整体战略考虑，也可以暂时不探索，延缓敌方的进攻，并减轻敌方可能的两面进攻的压力。

本章的另外一个隐藏武将ドグラ要在ディズ洞窟探索才能找到，因此解决アクアマイト可推荐以ナイトメア为优先攻击目标。此外现在主要势力中仅剩ドラバニア帝国尚未登场，可在结束本章之前调集我方主力于边境，以便快速组织攻击。

第五章 血の运命

敌势力：フェデギアの军



兄弟两兵戎相见的悲剧一章……本章的敌势力只有一个，而敌人从君主到武将都是初次出现的。炎帝フェデギア手下那些力将之类的都是无法捕获或者引拔的，打倒他们就会消失，实力虽然不错，不过并没有什么要特别小心的，只是他们有不少带有パートナー，而且还是圣者，可以借此看看圣者作为パートナー时的必杀技……

至于炎帝フェデギア本人，实力相当强劲，要特别小心的就是他的必杀技：天霸十王剑技中的最强技——天龙·破斩皇！这也是游戏中的最强威力的必杀了，一定要做好万全准备，集合我方主力进行连续攻击！

第六章 故乡

敌势力：ドラバニア帝国

终于回到了自己的家乡，面对的是曾经的同伴以及恋人……ドラバニア帝国人多势众，拥有特殊必杀的更有十几人，要收集的话就得慢慢来了。好在我方也可以探索出ヴァンエレン和ナイトレイ两位强力的隐藏武将，足以应付了。注意在敌方中的クレイン·クレイン和ジナ目前是无法引拔或捕虏的，倒是大臣ビルギア乃至皇帝ゼオノクス都可以捕虏……

用雷帝和ジナ交战时会有对话，而她会和クレイン·クレイン一起在本章结束后自动加入，无须担心。

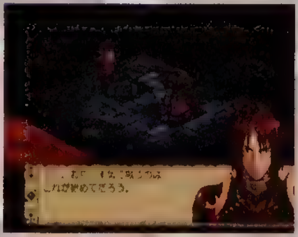
第七章 暗黑の骑士たち

敌势力：暗黑骑士

这次登场的是暗黑骑士トールディス，他手下仍然是那几个小队长，在集合了几乎全大陆强者的我方面前几乎是不堪一击的，而且他本人也会在完成本章之后自动加入……

第八章 フェデギア再び

敌势力：龙魔人バルク、フェデギアの军



最终章，敌方除了被龙魔鳞强化到极点的龙魔人バルク之外，还有凭借所持的大剑テルフィロス同样数据恐怖的フェデギア，当然，龙魔鳞和テルフィロス我方都是得不到的……

相比起来，龙魔人バルク算是比较好对付的，调集ヴァンエレン等数个强力人物围攻即可。炎帝フェデギア就要难对付多了，他手下仍然是自己的各属性骑士+力将等人，但是同样数据被强化到满值，因此先要清除掉他的手下。到只剩下炎帝一人时就可以发动最后的攻击了，为了万全起见应该尽量调集我方最强的角色，例如クレイン·クレイン、ナイトレイ、ヴァンエレン等人。在力强化到60之后炎帝的天龙·破斩皇更是强得变态，经常是一下必杀就使得我方从士兵到武将全灭……利用技规制以及攻种反转会有非常好的效果，当然，硬拼也不是不可以，我就是用クレイン·クレイン单挑的，还会有特殊的对话哦！

研究补完

天霸十王剑技

在游戏中提到的天霸十王剑技是ドラバニア帝国的强力必杀，在本游戏中全部登场，基本为ドラバニア帝国的8个骑士队长再加上炎帝等人。

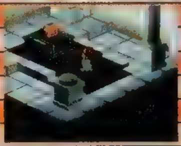
天杀·狼影剑	ゼリガン
天顶·水神霸	クラネット
天丑·腐败	シュマック
天风·虎啸斩	ウィル

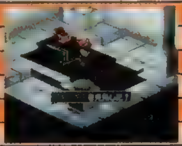
天神·圣光波	グレン
天凤·炎将霸	ジナ·ロズ
天翔·雷神击	ヴァリゾア
天王·黑狼剑	トールディス
天灭·斗将凤	クレイン·クレイン
天龙·破斩皇	フェデギア

提升移动力的装备

移动力在游戏中是相当重要的，另外由于在据点都可以随时更换装备，因此一月内多人使用浮游石来抢占适当据点是非常有效的战术。以下列出能够增加移动力的装备，除了浮游石在一匹狼身上之外，其他都要靠探索来得到。

浮游石	+5
ヴァルギア	+2
风の羽衣	+1
魔性の胴衣	+3
天使の翼	+2
死者の靴	+2





究级装备

在一些据点探索时，有可能找到究级的装备，它们都是在红色的宝箱中，找到时的音乐也和平常探索物品是不一样的。这些装备一般在主要能力（比如剑对应的力、铠对应的体力等）上+15，这已经是装备的上限了，当然，龙魔鳞之类的拿不到的东西就不用比较了。此外还经常附加有其他的能力，例如风の羽衣的移动力增加等等，具体情况如下表。需要注意的是和探索隐藏武将类似，有时要探索多次才能发现。

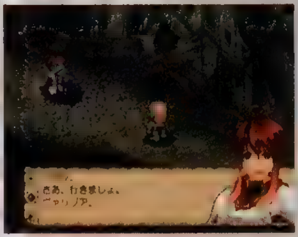
场所名	地图情报	获得装备
ボロネイの洞窟	ドラジオン左下	千年树の弓
白金の村	地图右上	華剃（刀）
マロロ洞窟	兽人连合附近	圣玉槌（斧）
パイハール岛	アクアマイト根据地左下	アクアマイトナイフ
レバン	アクアマイト和ビースト的中间	神木の杖
ロゾフ灯台	地图右上	死神の杖
パサン洞窟	月光の里附近	バリウッド（斧）
ヴーパン洞窟	ビーストアーク根据地前	ヴァルギア（铠）
ゼレクスの塔	ナイトメア根据地前	ゲートオブヘブソ
グジュナの洞窟	ゾディア城左上	神剑バルゼクス
ウナベスの塔	エルフ根据地周边	魔性の胴衣
ベルキーナ	解放军根据地周边	女神の铠
ドーレジア	ナイトメア周边	风の羽衣

VS 会话一览

特定人物战斗时会发生对话，这在游戏中可是相当普遍的，下面就列出全部人物的 VS 会话。

アリーア	バクアーノ、ジナ
アレン	ヴァリゾア、ゲオ、フィアゼス、フエル、エレティーナ、シード
アンクルハイム	ジナ、ルルララ、レナリア
ヴァリゾア	アレン、岩碎、クレイン·クレイン、グレン、ジナ、レイン、铃鱼、グレン、フエデキア（2回）
ウエレス	ジナ
エルティーナ	アレン
大蛇丸	ジナ
ガルバス	グレン、ジナ
岩碎	ヴァリゾア、バハリア、ローゼン
キユーピック	モーディーン
クレアミス	サフロン
クレイン·クレイン	ヴァリゾア、グレン、フエデキア、トールディス、ビルギア、フレイザー、ランドルフ、ジナ
グレゴリン	剧情对话
グレン	ヴァリゾア、クレイン·クレイン、ガルバス、ヴァリゾア、ジナ、吉纲
グレングス	ゲオ、ジナ、チャイロ
クレーク	フロスト
ゲオ	アレン、グレングス、ルルララ
ケモロ	バブル
コルク	ポポ
ザットン	ゲットン
サフロン	シユリリク、フィアゼス、クレアミス
残光	ジナ、吉纲
ジナ	アリーア、アンクルハイム、ヴァリゾア、ウエレス、ガルバス、クレイン·クレイン、グレン、グレングス、シユリリク、ヒロ、残光、大蛇丸、バクアーノ
シユリリク	サフロン、ジナ、フィアゼス、吉纲
ジエティ	ハンナルナ
シード	アレン
ジーラ	レナリア
铃鱼	ヴァリゾア
セバス	ラゼフ、ザオーム
セロニアス	ナチ、ルルララ
ゾリガス	バハリア、ゾーグ
ゾーグ	ルルララ
チキ	チャイロ
チャイロ	バハリア、チキ、スレングス
デユリア	ルルララ、ドリス
トールディス	クレイン·クレイン、フエデキア
ドリス	ジーラ
ナチ	セロニアス
バクアーノ	アリーア、ジナ
バハリア	グレングス、ゾリガス、チャイロ
ハンナルナ	ジエティ
ビルギア	クレイン·クレイン
ヒロ	ジナ
フィアゼス	サフロン、シユリリク
フエデキア	クレイン·クレイン、トールディス、ヴァリゾア（2回）
フエル	アレン
フレイザー	クレイン·クレイン
フロスト	クレーク、ローゼン、ルルララ、ラゼフ
ポポ	コルク
レイン	ヴァリゾア
吉纲	シユリリク、グレン、残光
ラゼフ	セバス、フロスト
ランドルフ	クレイン·クレイン
ルルララ	ゲオ、セロニアス、アンクルハイム、フロスト、アリサン
ローゼン	岩碎、フロスト
ロゼ	ヴァリゾア

通关的变化



1．故事模式通关后出现混沌模式(KOC模式)，同时可以在故事模式中选择“ゾディア王国”。在“ゾディア王国”的故事模式中，可以根据地左上方的据点“西の大陆”处探索出迷之青年、大蛇丸、ヒロ等隐藏人物，同时铃鱼姬会在剧情中自动加入。这些隐藏人物在其他人的故事模式中是探索不出来的，当然，在混沌模式中就会随机出现了。

2.混沌模式通关后，在故事模式中可以选择“探索屋”，进入独特的探索屋模式。

3.混沌模式中可以自由选择人物作为君主，但是一些特殊人物是有特别限制的。具体如下：

アブレズ、グレゴリン、ガルバス、トールディス 皇帝ゼオノクス、大臣ビルギア、クレイン·クレイン	ジナ故事模式“剑”路线通关
铃鱼姬、谜之青年、フクロク、イフ、レイン	ゾディア王国故事模式通关
炎帝フエデギア	解放军故事模式通关
大蛇丸、エリル、ウエレス、ヒロ、ロゼ、ルゴルゾン、ブルトン、ネモ	探索屋模式通关

杂项心得

1.探索时是不是遇到过探索的武将失踪的情况呢？虽然说失踪的武将也有可能在以后被我方或者敌方探索出来，但是这就要看运气了，多数时候我们只能读取记录。不过有R标志的剧情人物探索时是不会失踪的，可以放心大胆地让他们去探索。

2.是不是觉得投资提升商业值太慢了呢？其实投资的时间是根据知性来决定的，要先利用投资来快速提升商业值（注意按R1键是可以增加提升级别的，当然，耗费的金钱和时间也会随之增加），就要挑选一些知性较高的魔法系武将来进行。

3.战斗的时候按L1键是将视角在敌我武将处切换，按R1键以及R2键则是改变视角远近。

4.探索屋通关后继承记录继续进行的话，似乎探索获得物品的概率增加了不少……

5.随机战斗胜利后对方兵种有可能加入成为パートナー的，它在战斗中也是会使用必杀技的呢！例如魔法弓箭手的必杀就是“月光圣の祈り”，全员HP回复80%外加速度+10%，非常实用哦！

6.在某些特定的地方探索时会报告发现新的道路，这样地图上就会多出一条道路，有时候会方便不少的。具体地点有月光の里（月光の民的根据地）、帝都ナグドア（翼人族根据地右上）以及ファディア城（ビーストアーク左下）。

PS2 UFC 2004 干部级

Championship Road 模式

隐藏角色	解放条件
Bas Rutten	得到 HW title 两次
Dan Severn	与 Frank Shamrock 一同取得 Championship Road 的 LHW title
Frank Shamrock	取得 LHW Title
Guy Mezger	取得 LHW title 两次
Jens Pulver	取得 LW title
Jeremy Horn	取得 LHW title 三次
Mark Coleman	取得 HW title 三次
Maurice Smith	取得 HW title
Murilo Bustamante	取得 MW title
Pete Williams	取得 HW title 五次
Tsyoshi Kohsaka	取得 HW title 四次
Big John McCarthy	GAME OVER 50 次

[illegible]

在完成 Championship Road 模式后，LEGEND MODE 就会出现，同时完成 Championship Road 模式的角色也会得到新招式。

PS2 The Haunted Mansion 干部级

按住十字键的右同时输入以下的密码，就可以得到相应的特殊效果。

密码	效果
□、○、○、○、□、○、△、×	无敌
○、○、□、△、△、□、○、×	选择关卡
□、□、△、△、○、○、○、×	武器升级

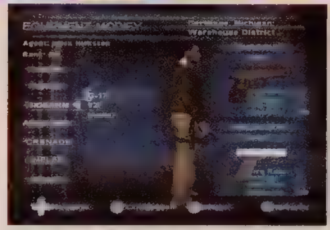
光源开关

暂停游戏后，将游标移到"OPTION"之上，然后按紧 L1+R1，解除暂停。再次暂停游戏时，在"OPTION"中，就会出现一项新项目，让玩家开关游戏内的光源。

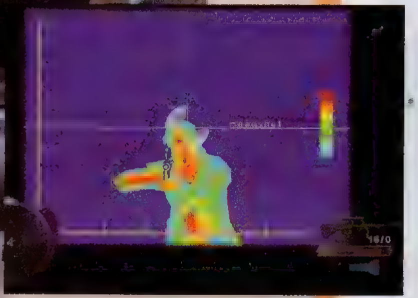
以 Skeleton Zeke 进行游戏

在游戏的主画面中，顺序按下△、○、□、×，就可以利用 Skeleton Zeke 进行游戏。

PS2 Syphon Filter:The Omega Strain 干部级



隐藏武器	取得条件
G33E	取得 Combat Specialist 的 Intermediate 评价。
FA—MAS	取得 Combat Specialist 的 Advanced 评价。
FAL	取得 Combat Specialist 的 Expert 评价。
C8 rifle	取得 Combat Specialist 的 Elite 评价。
Stiletto	取得 Combat Knife Specialist 的 Intermediate 评价。
Shuriken	取得 Combat Knife Specialist 的 Advanced 评价。
IPCA Commando	取得 Combat Knife Specialist 的 Expert 评价。
VibroBlade	取得 Combat Knife Specialist 的 Elite 评价。
Dragunov	取得 Combat Sharp Shooter 的 Intermediate 评价。
AU300 Mod—R	取得 Combat Sharp Shooter 的 Advanced 评价。
ACR	取得 Combat Sharp Shooter 的 Expert 评价。
M82 BFG	取得 Combat Sharp Shooter 的 Elite 评价。
E.D.T.	取得 Non—Lethal Force Specialist 的 Intermediate 评价。
DormaGen Gas Grenades	取得Non—Lethal Force Specialist的Advanced评价。
Air Pistol	取得 Non—Lethal Force Specialist 的 Expert 评价。
E.P.D.D.	取得 Non—Lethal Force Specialist 的 Elite 评价。
M61 Frag Grenade	取得 Tactical Explosives Specialist 的 Intermediate 评价。
Incendiary Grenade	取得 Tactical Explosives Specialist 的 Advanced 评价。
Sarin nerve agent	取得 Tactical Explosives Specialist 的 Expert 评价。
M79	取得 Tactical Explosives Specialist 的 Elite 评价。
M1 Super 90	取得 Team Efficiency Specialist 的 Intermediate 评价。
Shot Defender	取得 Team Efficiency Specialist 的 Advanced 评价。
MDSA3	取得 Team Efficiency Specialist 的 Expert 评价。
M—16k	取得 Team Efficiency Specialist 的 Elite 评价。



狙魔人 凡·海尔星

XBOX/PS2

总分 **32** 银

苍刃

与电影同期推出的改编游戏作品。集合了不少近年来成功的动作游戏的特点，并可在游戏过程中使用大量不同的武器。完成游戏后，还可以继承所有武器，原作电影中登场的道具也有不少在游戏中出现。不过就笔者个人的意见，如果一款动作游戏中可以使用无限子弹的枪械，那么这多少都会有损于游戏的乐趣了。

小志幽凉

最近成为话题之一的电影《狙魔人》，如今游戏版在相同的日期推出，不少玩家都会有兴趣去一试。游戏本身的气氛和系统有着很浓重的《DEVIL MAY CRY》的味道，能使用远、近武器的同时，可购入技能的设定也与《DMC》非常相似。此作能使用的武器很多，还有大量的隐藏要素，再加上画面素质和视点也制作得很不错，可以说是一款不俗的由电影改编的游戏。游戏具有一定的难度，每关对付BOSS时必须要有再挑战的觉悟。

电玩太郎

电影以对付吸血鬼、狼人及科学怪人为主要内容，与游戏名作《恶魔城》非常相似，再加上与电影在同期上映，实在有相当理想的宣传效果。游戏玩法揉合了《鬼武者》与《DEVIL MAY CRY》，由于主角可以使用枪系武器，因此游戏具有相当的爽快感，操作性也令人满意，画面制作水准尚算合格。此外因淡季里没有什么游戏，这实在是这段时间内消磨时光的佳品。

电童

《DEVIL MAY CRY (DMC)》、《鬼武者3》、《恶魔城》三位一体的超绝佳作！玩法基本上与《DMC》相似，除了电影原有的武器，还有机关枪、二刀流等原创武器。动作方面，锁链等同于《鬼武者3》中雅克的鬼鞭，并可利用它来移动。游戏全程没有CG，只有超华丽的即时演算动画，比起那些卖弄CG的游戏更为出色。隐藏要素多，还有各种迷你游戏可供挑战，凭借电影的热潮，再加上在XBOX、PS2两大机种上同时推出，没理由不玩啊！

荒野大镖客

XBOX/PS2

总分 **31** 铜

SEED

以西部牛仔为题材的动作游戏，在各方面都有相当的水准。画面的素质很不错，在炎热的沙漠地区，由蒸气所形成的朦胧效果十分真实。另外，建筑物和人物的服饰也很有西部片的感觉，使游戏时的投入感大增。而操作方面也不算太难，只是未用惯摇杆的朋友需要多加练习一下。但游戏整体上难度颇高，每一关都可能要玩两三次之多。

Minamoto

罕见的以西部牛仔枪战作为题材的射击游戏，玩家以第三人称视点来操纵主人公的行动，在充满西部感觉的舞台上跟各种各样的对手进行决战。游戏过程中最先遇到的问题就在于瞄准目标这方面，必须经过一段时间的练习才可以掌握自如。整体上来说，游戏的内容颇为丰富，同时对动作要求比较高，喜爱这种类型游戏的朋友有必要一试。

猫部

这是原先由CAPCOM率先公开，后来将开发权完全转让给美国厂商Rockstar重新开发的射击游戏。玩法绝对不比初公开时差，画面也完全体现了西部牛仔片的风格。虽然初玩时会觉得手动瞄准难以掌握，但玩家可以通过初期的关卡任务去慢慢掌握各种窍门，这对于一款新游戏来说是相当体贴玩家的。整体来说是款相当出色的作品，喜欢射击游戏的朋友绝对值得一试。

Dr.Game

将多年前的一款街机游戏立体化的作品，不过相信现今已没有多少玩家还记得它了。游戏整体玩起来的感觉算是比较爽快的，不过舞台中的很多物品都不能破坏，使游戏的自由度较为欠缺，破坏时也不够痛快。幸好游戏的过程尚算流畅，而且画面素质不错，音乐也值得一赞。总的来说算是款近期内非常值得一玩的作品。

越野挑战赛2

XBOX

总分 **37** 金

SEED

此游戏的画面只可用“极品”两个字来形容，游戏中不仅车辆的造型精细，场地的背景，甚至各种天气状况也无一不是顶级水准，绝对是近期的XBOX佳作之一。游戏中除了拉力赛以外，还有山路赛、雪地赛及CROSS OVER赛道，使游戏的变化更大。另外，赛事和比赛场地的分类极多，好像怎样玩也玩不完似的，跟一般的赛车游戏有着很大的分别。

电玩太郎

前作的高质素画面及优良的操作性已经令笔者赞不绝口，本作在这两方面均得到大幅提升，实在可以用完美来形容了。除了微妙的操作感令笔者感到满意，此外画面素质从车身至背景更加令笔者赞赏，就连背景观众也不再是“纸板人”了。丰富的比赛方式不会令人觉得沉闷，网上对战也同样充满了刺激性，本作品可称得上是越野赛车的典范之作，赛车迷非玩不可。

电童

欧美厂商的赛车游戏一向都能保持高水准，去年的《极品飞车：地下狂飙》就已经非常出色了，而这款正统的拉力赛车游戏更是罕见的佳作，画面美得不能用言语来形容，车辆和背景的真实程度犹如CG，完全发挥出XBOX强大的机能！驾车时的引擎声，过弯时飞沙走石的效果，以及在黄昏的雪地上风驰电掣，这些都让爽快感倍增，XBOX玩家必买之作！

小志幽凉

如果没有玩过此作，那绝对不能相信拉力赛车可以进化到如此的地步，游戏活用了XBOX的机能，平时比赛的画面更是漂亮的无话可说，被人误认为是CG也不足为奇。玩家可驾驶爱车在整个赛区内任意纵横，不仅具有比赛的真实感，自由爽快度是以往同类型游戏所不能比拟的。而且此作能使用XBOX LIVE跟其他玩家较量一下成绩，使就算不喜欢赛车游戏的玩家也能受到游戏的乐趣所在。

机动战士高达SEED 与战友相伴在战场上

GBA

总分 **25**

Dr.Game

非常之适合《GUNDAM SEED》的FANS玩的游戏，游戏画面的素质相当高，跟真正的动画很接近。此外战斗部分的概念在创新之余，操作系统也十分简单，再加上大量原创的分岐剧情，整体来说是款颇为不俗的作品，可惜的是故事部分可供玩家参与的地方太少，很多时候也只是追着剧情来看，大大降低了投入感。

Minamoto

取材自《机动战士高达SEED》动画的游戏，基本上是一款非常正统的AVG作品，大致上分为会话及战斗这两个部分。随着会话中出现的选择分歧，可使故事继续发展下去，更有机会欣赏到原作以外的剧情。另外，值得一赞的是游戏的画面表现，以手掌机而言，素质之高绝对令人感到意外。本作整体上算是一般水平，主要是因为游戏玩法过于千篇一律了。

猫部

由于《GUNDAM SEED》在日本相当受欢迎的关系，BANDAI推出了大量相关的游戏，不过孰优孰劣一看便知。继早前的《SD高达G世纪SEED》之后，本次的《SEED》以AVG游戏类型在GBA上出现。玩家根据故事的发展选择不同的分歧肢，继而进入战斗模式。虽然分歧肢方面尚算丰富，也很有原作故事的气氛，可是战斗模式过于简单，而且令人有不断重覆的感觉。所以除非你是忠实FANS，否则不玩也不会觉得可惜。

苍刃

又是一款以《机动战士高达SEED》为题材的改编游戏，特色是将故事和战斗两个部分分开来进行的。战斗方面的操作简单，而故事部分当中还设有原创剧情，不过游戏本身具有可玩性的内容却相对不多。对于喜欢原作的玩家，或许会有一定的吸引力，但首要条件是不讨厌AVG这种游戏类型。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

日本战国——游戏与史实

自织田信长上洛以来，邻近诸国对织田的警戒不断加强。越前退却战一役开始，反抗织田·德川的势力不断增多。而当中号称战国最强的武田军，在武田信玄去世后，便停止了与织田·德川的争斗。但到了1575年，武田胜赖再度向三河进军，但想不到此战却把武田推上了灭亡……

年表	战争
1553	川中岛之战
1560	桶狭间之战
1567	稻叶山城攻略
1570	姊川之战
1570	山崎枪击?
1572	三方原之战
1574	伊势长岛歼灭战
1575	长筱之战
1575	越前讨伐
1582	本能寺之变
1582	横越伊贺
1582	山崎之战
1600	上田城防卫战
1615	大坂夏之阵

长筱之战

自1571年开始，曾经六度发生武田德川合战的长筱城，在当时而言，可以称得上是三河的命脉。

1575年5月，武田一方五千大军向三河国境逼近，并将只有五百名守兵的长筱城包围。长筱城城主奥平贞昌马上派人向家康要求救援。

面对武田的大军，德川的兵力也不敢贸然出击，于是家康就向盟友织田要求援军。这时的织田军也忙于战事，然而1574年远江高天神城之战中，织田的援军未能及时救援德川，使德川损失惨重，假若再不及时救援德川的话，那将极大地影响织田德川的同盟关系。5月18日，信长便亲自率领二万大军前往援助德川。

织田大军除了携带了3000根铁炮以外，还号令全军每人各带着竹和绳索。这些看来无关重要的东西，在这场战役中却发挥了神奇的作用。在三河的设乐原布阵的时候，织田军利用带来的竹与绳索在两军对峙的连子川旁筑起了阻止骑兵前进的防马栏，同时信长派酒井忠次奇袭长筱东南面的鸢巢山，逼使武田出阵交锋。

中计后武田军，果然向织田·德川联军展开全面突击。以当时的惯例，这将会是一场大规模的混战。但面对号称战国最强的武田骑兵团，织田·德川联军也没有取胜的把握。然而，信长却惊人地发明了轮流射击的“三连射”的战法。使原本打算在织田铁炮队装填弹药时进行突破的武田军几乎全军覆没。自信虎、信玄时代便开始侍奉武田家的名将重臣，更在此役中死去大半，以致武田军实力大减，最后更被德川所歼灭。

长筱之战前的三河势力分布

出人意料的奇袭作战

在战国，两军交战通常都会使用集合兵力击破敌方主队的战术。因此全军的兵力大多都会集中在前线，增强对阵时的胜机。然而信长却采用了“奇袭”这个独特的战术。

两军交锋，除了前线的武将外，很多时都会把部分兵力留在后方，不加入战斗，就像足球队中的后备球员一样。这些兵力通常也是等出现困境时进行救援所用，在战略上相当重要，所以这些后备的军力是不会轻易动用。然而信长却命令后备兵力绕过主战场，向武田军后方被包围的长筱城进行奇袭。1575年5月20日，奇袭部队把包围长筱城的敌军击溃，成功入城，解决了长筱城的危机。也因为这个原因，促使了武田向联军主队进行突击，从而造成了武田军团灭亡。

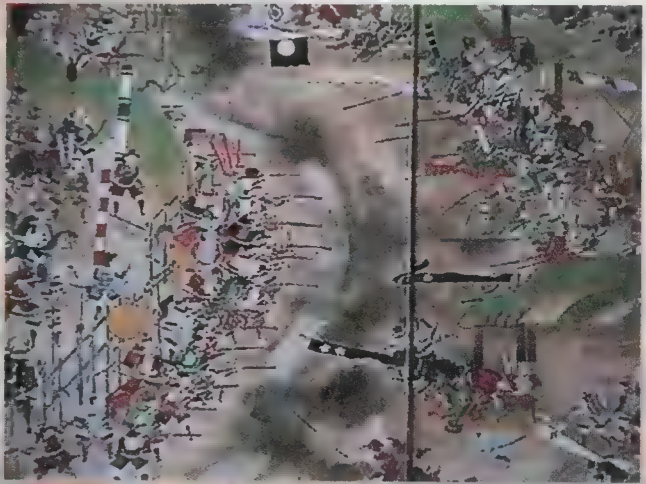
突击是武田胜赖的错误判断?

以我们的角度来看，武田军进行突击无疑是一个错误的决定，然而在当时来看，胜赖的决定其实也并无大错。武田军的失败，可说是对手的攻击方式太先进了。

在长筱之战中，织田军虽然带来了3000根铁炮，然而每次进行射击的只有1000根。与现代的枪械不同，日本战国时代的枪械，并无任何自动装填弹药的装置，每次进行射击，也必需经过填装“弹”(弹头)、“药”(火药)的步骤。而在射击后也必需清理枪管，否则就会有爆炸的危险。也就是说

长筱之战的两军分布行军图

每次开火都要执行“填装”、“射击”、“清理”这三个步骤。如铁炮部队同时开火的话，就会有一段不设防的“清理”、“填装”时间，因此铁炮通常只视作守城的兵器。然而织田信长却想出将铁炮部队分为多个小队，以轮流的形式，做到不停断射击。这一役后，战国开始由武将主导，并进入了以铁炮为主力的时代。


长筱之战的画

接着为各位送上前田庆次的生平介绍。

人物编·前田庆次

前田庆次，原名利益或利太，是前田利家兄长利久的养子。对于庆次的出身，有多种不同的说法，有说他是泷川一益的儿子，也有说他是泷川益氏之子，唯一肯定的就是在泷川家出身。最初与身为尾张荒子城主的利久一同侍奉织田信长，后来信长下令利久将荒子城让给利家，庆次也因此而成为浪人，“本能寺之变”后再度与父亲一同侍奉利家。在利久死后，庆次投靠上杉家，在“关原之战”后，在出羽米泽过隐居的生活，直到72岁才病逝。

无名小将？英雄豪杰？

前田庆次，一个在史料上不多登场的武者，何以会成为人所共知的人物呢？原因就是隆庆一郎的小说《一梦庵风流记》。在史书中，自1569年荒子城由利家承继后，前田庆次这个人物，就消声匿迹了14年。在这段时间内，庆次到底发生了什么事，后人无法得知，所以隆庆一郎就以此为题材，创作了《一梦庵风流记》。后来更被原哲夫改编为漫画《花之庆次》，这使前田庆次这个名字更响亮了。

在《花之庆次》中，不但把庆次描述成一名英雄人物，更说他与真田幸村、伊达政宗、后藤又兵卫、直江兼续、奥村永福、丰臣秀吉等人是好朋友，当中更有众人边泡温泉，边谈天下形势的场面。然而实际上除了前田家部将奥村永福与上杉家的直江兼续以外，其他人与前田庆次毫无关系。幸村、政宗、右兵卫等人比庆次年轻20多岁，但漫画中的外貌竟然与庆次年纪相若！而只比庆次年长6年的秀吉却是一名老伯！作者到底把前田庆次美化到什么地步，就交由读者判断吧。

说说题外话，在《花之庆次》中，除了庆次以外，其他的登场人物都被修改了不少。当中最离谱的便是前田利家。在《花之庆次》中利家被描绘成一名样子丑陋、性情古怪的大叔，不但妒忌庆次的才华，与妻子不和，更经常耍诡计对付庆次的小人物。然而在史实中，利家是一名年纪轻轻就以赢得“枪之又左”称号，获得信长信任的名将，后来更协助秀吉取得了天下。秀吉死后，在利家的有生之年，德川家康也不敢打丰臣家的主意。而利家夫妇更与秀吉夫妇一样，是战国有名的模范夫妻。

另一名在《花之庆次》中被全面改造的角色，就是德川家康。在漫画中的家康，经常保持着和蔼可亲的笑容……但史实上他到底是怎样的呢？下次笔者将会为各位介绍。

文化人、武人、倾奇者

前田庆次最著名的战迹，便是关原之战中的上杉退却战。由于在关原合战中西军战败，属于西军的上杉景胜便马上撤退，担当殿军的是直江兼续。这场退却战中，隶属直江兼续的前田庆次英勇突击，阻止了最上军的追击，

使上杉军得以成功撤退。这便是史料上唯一记载了庆次登场的战役。

与武功相比，庆次在文化上的修为比他的战绩要优秀得多。在信长上洛后，庆次与京中的朝臣有不少的文化交流，经常出入关白一条兼冬与右大臣西园寺公朝的府第，更从大纳言三条公光处获授了《源氏物语》和《伊势物语》，另外还在著名茶人千利休处学习茶道，所以说庆次的文化造诣相当高。

然而庆次最著名的就莫过于他的奇行，虽然他不像信长般穿着奇怪的服装，也不会像信长般作出打破常规的行为，然而他的“恶作剧”却害惨了不少人。当中包括了前田利家以及林泉寺的僧人。

前田庆次的恶作剧

庆次父亲利久死后，庆次就离开了前田家，然而在离开时，庆次也不忘整了利家一顿。

身为家臣的庆次，对利家说洗澡的水已经准备好，叫利家入浴，然而庆次所准备的竟然是冷水！要知道当时的利家已经50多岁，冬天洗冷水可是要他的老命啊。（注：这时的庆次也已经50来岁了哦！）利家被整后，马上命人捉拿庆次。不过庆次在恶作剧后，已经立刻乘马逃去。

庆次投靠上杉家后，依然不改他“顽皮”的性格。在一次宴会上，从数名老将口中得知主君上杉景胜信任的一名僧人经常作威作福（注：这也只是老将们的一面之词，庆次尚未证实……），众人想要对付这名林泉寺的僧人，却又无任何方法。于是庆次就自动请缨，对付这名僧人。

这名林泉寺的僧人是一名喜欢下棋的人，庆次就利用这点与他套近乎。当取得僧人信任后，庆次就提出与僧人对奕，胜者可以打对方一下。第一局僧人得胜，僧人只是轻轻弹一下庆次的鼻子，然而第二局庆次得胜后，就毫不留情地一拳将僧人打晕。

让位之谜

为何信长要利久让位给利家呢？相信有不少人想知道吧。到底是否如漫画《花之庆次》中所说，因为利家是信长的宠臣，所以信长逼利久让位？

在信长成为当主以前，织田家与大多数的势力一样，在大名支配下的家臣们也分成多个不同的派别，长年保持着姻亲关系的前田·泷川·奥村三家就是其中之一。在稻生原之战后，织田家的力量逐渐以信长为中心开始集结，家臣派别对信长来说存在不少威胁。下令利久让位，其实就是解除威胁的一种手段。

在利家前往接收荒子城时，守将奥村永福以未接到利久命令为由，不肯开城。于是利家就到清洲城请利久派出使者，这样奥村永福才肯开城。为了承担这次事件的责任，奥村永福被关进了牢狱，然而后来却成为了利家的得力助手。

此事以后，织田家的其他成员都批评利久，然而利家却维护了兄长，尽说利久的好话。

虽然有说利久在将荒子城交给利家后成为了浪人，不过其实在让位后，利久就出家并改名为藏人入道，并成为了利家的家臣。而在利家成为加贺的大名后，更将城主代理的位置交给藏人入道。说其两兄弟不和，实在不可理喻。

戦国無双
SENGOKU MUSOU™

香港首个正式家用机上线服务！XBOX LIVE 强打作品陆续上线！

随着上周 XBOX LIVE 正式登陆香港，相信拥有 XBOX 的各位玩家都开始关注有正式代理的家用机上线服务了。现在就为大家介绍一些支持 XBOX LIVE 的游戏。随着中国这个大市场逐渐被重视，将会有越来越多的游戏出现在 XBOX LIVE 的名单上，让我们拭目以待。

鬼疫

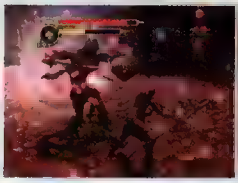
●XBOX ●乐升科技● ACT+ AVG ● 1 人玩●发售中● XBOX LIVE/ 杜比 5.1 数码音效

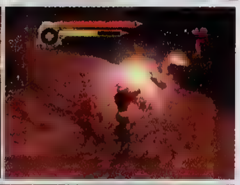
ONLINE 指数：80 分

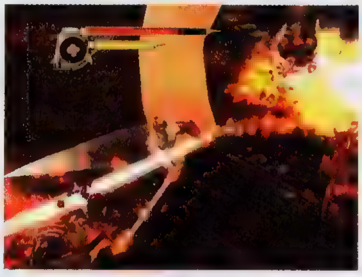
对应服务：下载内容

全中文化动作游戏登场

3D 冒险动作游戏《鬼疫(DAEMON)》，是由台湾乐升科技以全中文介面原创制作。游戏背景设定在十四世纪的欧洲。当时，黑死病爆发流行，一连串恐怖诡异的事件在世界不同角落发生。种种怪异之事，源于马可波罗从中国返回欧洲，带回了封印着古代恶魔(DAEMON)的上古遗物。遗物辗转流落到充满野心的伯爵 Nigel 手中。他解放了恶魔，恐怖大王由此降临。







游戏以全 3D 的视点呈现在同类游戏中属中上等的画面，玩家可以自由旋转镜头，观察地图里每一处细节。动作方面，强调高流畅度和爽快感，只须配合简单的按钮组合，玩家就可以感受到用连续技斩杀敌人的快感。

丰富的分支关卡及下载要素

《鬼疫》除结合冒险要素及华丽流畅的战斗动作以外，游戏总共有六个章节超过二十关，并采用分支式关卡的方式进行游戏，玩家可以自由选择每一关的过关方式，而最后结局更根据玩家冒险的经历而有所不同，令游戏更添刺激感及趣味性。

《鬼疫》支持XBOX LIVE网络的下载功能，玩家可通过使用在香港正式推出的XBOX LIVE服务，下载更新游戏关卡、游戏道具及特殊武器等，大大提高了游戏的可玩性。

RALLISPORT CHALLENGE 2

● XBOX ● Microsoft Game Studios ● RAC ● 1 至 16 人玩● 5 月 21 日发售● XBOX LIVE/ 杜比 5.1 数码音效

ONLINE 指数：80 分

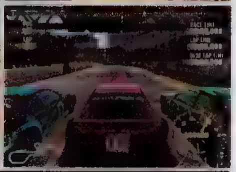
对应服务：网上游玩 / 实时语音通话 / 排行榜 / 好友名单

续集超强化登场

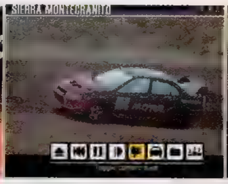
《越野挑战赛(RALLISPORT CHALLENGE)》以出色而写实的画面而大受欢迎，经过一年多的时间，厂方终于决定在本月推出其续篇作品《越野挑战赛 2 (RALLISPORT CHALLENGE 2)》。本作拥有多个新特色，包括全新的图形引擎、XBOX LIVE 的线上连线、新的赛车模式、更多的赛车与赛道选择，还可通过 XSNsport.com 设定联盟与巡回赛。

《越野挑战赛 2》拥有五种独特的拉力赛，包括新式交叉对撞赛，能够测试赛车手的驾驶技巧与面临危险时的承受能力。赛道上的超高速度，即使是最厉害的赛车手也可能撞得人仰车翻。从破碎的车窗到飞掉的引擎盖，无不体现《越野挑战赛 2》搭载的强大图形引擎；真实的车辆物理模型及配备齐全的损坏模型与效能下降模拟，挑战玩家和赛车的极限。

挑战全球越野赛车手



游戏备有 40 种以上最具挑战性的拉力赛车，包括恶名昭彰、因为过于强大的马力而无法控制、被禁止使用的 B 级赛车。玩家可以调整每一辆车的性能参数，以面对不同赛道的挑战。赛道数量接近前作两倍，遍布从澳洲、北欧等各大知名赛区。除了崎岖的赛道，玩家还要对付包括下雨、下雪、起雾等不利天气。《越野挑战赛 2》将挑战玩家掌握的每一项驾驶技能——甚至还有您认为不可能做出的动作。通过 XBOX LIVE 最多可实现十六人对战。



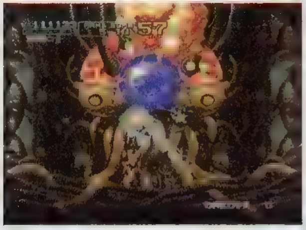
METAL SLUG 3

● XBOX ● SNK PLAYMORE ● ACT ● 1～2 人玩 ● 6 月 24 日发售 ● XBOX LIVE/ 杜比 5.1 数码音效

ONLINE 指数：70 分

对应服务：排行榜

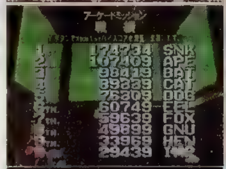
SNK 在街机极有人气的 2D 动作游戏《METAL SLUG（合金弹头）》，虽然已经出到第五，然而获得最高评价的却是四代（三代是《METAL SLUG X》）。现在这款出色的动作游戏将要登陆 XBOX，拥有 XBOX 的玩家当然不能错过。

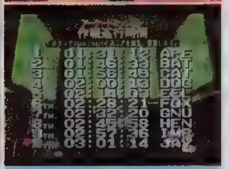


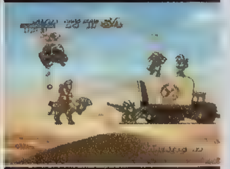
本作品以丰富多彩的游戏关卡而驰名：孤岛的核设施、海底秘密工场、沙漠，甚至是异形基地。当中最大特色是备有各式各样供乘坐的兵器，当主角乘上它们后便能大幅提升攻击力和防御力。而本作可供乘坐的兵器增加至十种之多，例如有战车、骆驼、机械人、潜艇，甚至是驼鸟。它们各有不同的攻击方式，增加了游戏的战略性。

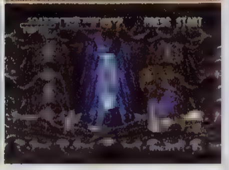
此外还追加了街机版没有的两个迷你游戏，一个是"UFO母舰突入大作战"，玩家要从异形士兵手中救出数十名同伴。另一个是"肥胖之爱地"，玩家与电脑或对手争抢食物，以求成为最胖的人，当然还可以阻止对手吃东西。

此外 XBOX 版《METAL SLUG 3》更是系列首款对应网上排名的作品，通过 XBOX LIVE 可把你在街机任务或两款迷你游戏的最高得分（甚至在游戏中救出的战俘人数）登入网上排名榜，为游戏带来其他新趣味。









天诛：黑暗回归

● XBOX ● ACTIVISION ● ACT ● 1～2 人玩 ● 6 月 24 日发售 ● XBOX LIVE/ 杜比 5.1 数码音效

ONLINE 指数：85 分

对应服务：下载内容／网上游玩／实时语音通话／排行榜／好友名单

人气忍者动作游戏登陆 XBOX

《天诛：黑暗回归（TENCHU：RETURN FROM DARKNESS）》将广受好评的天诛忍者系列带到 XBOX 上，呈现前所未有最真实的忍者动作游戏。游戏搭载两个全新单人游戏地图的全新 BOSS——武士庄园及叙述三段故事的宝塔。重新调整了电脑 AI 以及敌人和物品摆放的位置，增强了游戏的平衡性，逼迫你重新考虑每一个细节。游戏有三名角色——力丸、彩女和藤冈铁舟。可使用二十种以上真正的忍者武器及道具。随着游戏进程的推进，还能学习到新的技能和连续技。

独有关卡及网上连线合作

本作品最大特点是玩家需要隐藏死尸避免被发现，或利用心灵控制忍术让你的敌人自相残杀。新的隐藏技能包括墙壁伪装术及紧急脱逃术，可用来躲过敌人的连续攻击。新的顶级宝物包括毒蛇酒（可让你的能力增强三倍）及闪光弹（震晕范围内的所有人）。更有多重任务路线，包括渗透破坏、偷窃和暗杀等等。专为XBOX设计的关卡让玩家自己决定完成任务目标的最佳路线。多重游戏结局，依照先前的决定而有所不同，还有敌人随机的出现位置，让你一刻都停不下来。

XBOX 版更独有上线功能，通过 XBOX LIVE 容许玩家同乐。包含六大关卡的双人合作游戏模式搭配全新的暗杀技能，还有具备二十个可选角色的对战模式。线上游戏包含语音交谈和排行榜功能。

XBOX LIVE 作品发行时间表

游戏名称

推出日期	游戏名称	LIVE	类别	厂商
4 月 30 日	CONFLICT DESERT STORM 2	○	STG	ATARI
4 月 30 日	INDYCAR SERIES	○	RAC	ATARI
4 月 30 日	鬼疫 DAEMON VECTOR	○	ACT	XPEC
5 月 7 日	VAN HELSING	○	ACT	VIVENDI UBIVERSAL
5 月 21 日	RALLISPORT CHALLENGE 2	○	RAC	Microsoft Games Studio
5 月 24 日	STAR WARS：JEDI KNIGHT ACADEMY	○	ACT	ACTIVISION
6 月 24 日	METAL SLUG 3	○	SNK	PLAYMORE
6 月	天诛：黑暗回归	○	ACT	ACTIVISION
6 月	FULL SPECTRUM WARRIOR	○	ACT	THQ
未定	DEAD OR ALIVE ONLINE	○	FTG	TECMO
未定	SNK VS CAPCOM：SVC CHAOS	○	FTG	SNK PLAYMORE
未定	SPIKEOUT EXTREME	○	FTG	SEGA
未定	TRUE FANTASY LIVE ONLINE	○	RPG	Microsoft Games Studio
未定	JADE EMPIRE	○	ARPG	Microsoft Games Studio
未定	PHANTOM DUST	○	ACT	Microsoft Games Studio
未定	BLINX 2	○	ACT	Microsoft Games Studio
未定	HALO 2	○	FPS	Microsoft Games Studio
未定	GAIA BLADE	○	SLG	FROM SOFTWARE
未定	FISHING LIVE ONLINE	○	SPT	Microsoft Games Studio

太郎天地

手掌游戏机市场风向已在转变中？

全球最大型的电视游戏展E3，刚于本月中旬在美国洛杉机举行，笔者太郎也像过去的5年那样，需要亲身赶赴现场为广大读者搜罗各种新消息。由于执笔这篇稿件时是在E3举行之前，所以只能进行一些揣测，但相信玩家都会同意今年游戏界的焦点必定是落在两部手掌游戏机上。

[illegible]

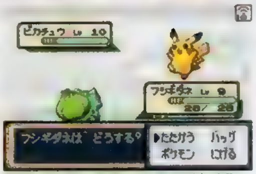
上届E3举行前夕，SCE正式对外公开正在开发首部手掌游戏机PSP，并决定与任天堂从家用机继续斗到手掌机领域，誓要夺取这片暂时由任天堂称霸的肥美乐土。回想起最初任天堂因为想开发SUPER FAMICOM（超级任天堂）的CD-ROM请SONY来帮忙，到最后合作告吹，并促使SONY自行研制家用游戏机，这只能用“自作孽”来形容。

目前手掌游戏机市场的成绩使任天堂仍然稳如泰山。

SONY投入家庭游戏机事业也是拜任天堂所赐。

正所谓“自作孽，不可活”，结果由SONY演化出来的家庭游戏生产商SCE取得了空前的成功，不仅将曾经与任天堂争夺王座的“SEGA帝国”击败，同时也夺去了任天堂旗下主机的领导地位。不过任天堂这个老字号其实并没有倒下，尽管在SFC之后的N64及GC的销量节节败退，但是凭着软件的优秀素质，仍然可以站稳在游戏界软件销量老大的地位。

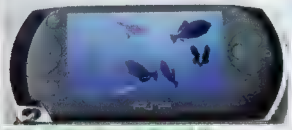
这其中独霸手掌游戏机市场的因素绝对是功不可抹的，由GB开始，无论面对什么对手都依然屹立不倒，除了因为自家产品保持高素质外，还得到了第三方厂商的热烈支持。而每一代GB无论怎样改变，还仍然能保留着软件互换性强的这个优点。这个“不灭的神话”是否可以继续延伸下去呢？这当然要看任天堂自己的表现，以及还有没有更强的挑战者出现。



任天堂的软件拥有“不死神功”。

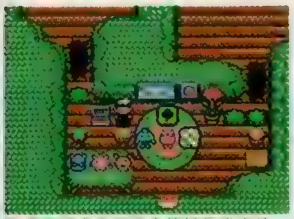
当然大家都知道挑战者们早已磨拳擦掌，N-GAGE虽然是最先把手掌游戏机带进3D多边形时代的，然而玩家都知道其下场有多惨，支持的软件寥寥无几，更换游戏的不便与竟能被人轻易复制更是败笔。再加上与手机电话功能联系在一起，使成本无可避免地上涨，变成一部两头不到岸的“怪物”。当然任天堂完全没有害怕过N-GAGE，但是号称最强家庭电器生产商SONY的介入，却不得不使任天堂要抖擞精神了。

[illegible]



PSP是经过精心步署才发表。

SONY/SCE的手掌游戏机PSP发表后，玩家理所当然地谈论到它的未来，以及主要对手的应变策略。其实可能更会有人问：“为何SONY这么迟才染指手掌游戏机市场呢？”要知道任天堂在手掌游戏机市场称霸了15年的这段时间里，SONY在家用机领域以“小字辈”的身份闯入市场，也能在短短数年内便打破任天堂甚至SEGA这些“电视游戏专家”的垄断局面，可见只要有心，便绝对没有问题。或者说SONY/SCE迟迟未肯参战，最大原因可能就是等待手掌游戏机的新技术完全成熟后再发飚，当然这只是笔者的推测。



对手不强令任天堂未能燃起进步的决心。

有竞争才有进步，这是恒久不变的定律，任天堂的手掌游戏机长期处于优势地位，自然使进步的速度变得迟缓。虽然过去曾有许多的挑战者，然而没有充份的市场洞察力，以及技术的局限，便根本动摇不了GB的江山。当然任天堂为了保持自身的领导地位，曾对GB系列产品做过数次的改良，但别忘记了，这仅限于“改良”。因为对手的产品并无一种颠覆传统的“突破性”。

PSP concept model

SONY/SCE对市场有极强的洞察力。

N-GAGE其实已为手掌游戏机带来了这种“突破性”，可惜它就像当年家用机的3DO那样，成为了手掌游戏机界的先锋，同时也很早便战死沙场。相反PSP却是厂商吸收了对手的“教训”后，配合自己在家用机领域的“经验”来开发的。还有最重要的一点就是SONY/SCE拥有前面提到过的许多厂商未必有的“洞察力”。

[illegible]

看了以上的文章，大家可能会觉得笔者已经视PSP或SONY/SCE为一个胜利者了。其实就市场发展来推断，PSP的成功是可以预期的，因为SONY/SCE每一项计划都不是一时冲动而来的，相反是经过了精心的步署。如果SONY是冲动派，可能数年前已经推出了手掌游戏机来抢夺地盘，但那时可能受制于液晶萤幕素质、画面灯光技术、电量消耗，或游戏表现手法等种种问题而最终被拖垮，到最后成为任天堂的另一手下败将。

N GAGE的贡献是把手掌机带入3D时代。

手掌游戏机进入3D时代已经是大势所趋了，N-GAGE甚至在目前的掌机电话领域已证明了这种可行性，接下来的问题就是如何发挥其最大的效果了。任天堂会发表NDS当然与PSP有直接关系，然而此举不仅未能稳定游戏迷的心，甚至连第三方厂商也觉得有点模棱两可。

NDS仍有许多不明朗的因素。

要知道消费者可能始终只是那一群人，他们未必会什么游戏都买，因此集中应付GBA玩家当然简单，但现在又有NDS，再加上行情看涨的PSP，第三方厂商厂就会经过考虑而做出取舍。NDS明显地介乎GBA与PSP两者之间，如果NDS是GBA的后继机还好，因为这样第三方厂商可轻松地选择不再开发GBA游戏，但照目前的情况来看，NDS应该是“另类”的东西，一切都要从零开始（包括主机销量），作为玩家的你究竟会选择已有90多间厂商效力，并有映像曝光的PSP，还是尚未知有多少实力及第三方厂商支持的NDS呢？

[illegible]

VIRTUAL BOY是任天堂商业上的一大败笔。

其实本次任天堂发表NDS，非但未能保住人心，反而令游戏迷不知如何应对。首先同是手掌游戏机，往后必定会随着时间的推移使NDS和PSP之间出现差距，例如软件对应量的不均。情况就像当年任天堂突然发表要推出VIRTUAL BOY一样，其结果如何，相信购买了该主机的人必定还记在心里。如今看来，实在难保日后NDS会沦为另一部VB。

还有一个问题不知各位读者是否留意了，其实自从PSP发表后，GBA的对应软件便逐步下降。例如最近的日本游戏发售表上就只有65款作品，当中有10款还是“FAMICOM MINI”系列。NDS方面，共有26家第三方厂商在开发对应游戏，至于PSP据之前公布的消息，有23家日本厂商开发游戏，这样比起来任天堂还是稍微占优的。

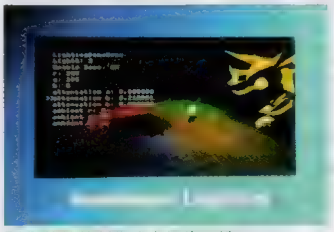
GBA对应软件数量日渐减少。

然而，软件上一方是在下降，另一方便会慢慢上升，在两者未全面交锋之前，也许这个差距会慢慢拉近甚至逆转过来。而不论家用游戏机或手掌游戏机，能影响其发展的决定性因素始终是软件。况且GBA软件的制作量下降，是否正是因为各厂商都要抽调人手去研究及开发PSP的游戏呢？

GBA的最大优势

目前GBA对PSP最大的优势，其实就是简单的制作过程。平均一款游戏可用5至7人的团队来开发，基于游戏制作人的数量是控制游戏成本的关键因素，因此可把无谓的成本消耗降至最低。而PSP的游戏素质相比起PS时代还要高，据业内人士估计，一款游戏可能要动用15至20人，这还没把声优配音或是加入CG动画的成本算在内。因此同样是手掌游戏机软件，两者在成本上的差距可能比想像中还要大。这样说来，制作GBA游戏就会成为一个缓冲区，凭借它原有的市场可以使厂商赚到快钱，至于PSP就慢慢等待其成长起来。

开发GBA软件相对比较简单。



PSP软件的制作成本相信不低。

PSP是否真的无敌，相信要等到正式推出后才能知道，但希望任天堂也能了解到本身的问题所在，目前其面对的困境是一直跟随着它的厂商未必能知足，“良禽择木而栖”、“此地不留人，自有留人处”，家用游戏机市场已是一个最佳的范本，如果任天堂继续目空一切，就可能步入相同的命运。

评析游戏的投资与利润

每年一度的E3（ELECTROIC ENTERTAINMENT EXPO）游戏展已经过去了，这个全世界最大型的游戏展，也是各大厂商一展所长之地，不过这次笔者的话题并不是谈E3，而是与游戏的开发有关。

投资与利益不成正比

最近看一本电影杂志，当中一篇文章提到了一个大家都应该正视的问题，那就是目前电影界的大制作往往都能在全球造成数亿美元的票房，然而对比起过去的成绩，这个数字却并不乐观，因为比起几年前甚至十多年前，创造同等票房成绩的电影作品也不少。可是现在开拍的成本何止倍增，以前拍电影一、二千万已经是大制作了，可是现在用这点钱可能连支付一个大牌明星的费用都不够，更别说要加上费用高昂的特技成本了。所以同样的票房，会因为开销的增加而相对地使利润减少。

电影拍摄成本近年来急速增加。

电视游戏界其实也有相同的问题，崇尚名牌在游戏界是相当普遍的，大厂的作品总会获得更多玩家的垂青，或许是因为他们有足够的资金用作宣传，但大厂的作品是否一定有销量保证呢？笔者的回答是“有”，但是否赚钱却是另一回事。大厂的作品要达到10万至20万套的销量其实并不太困难，这个数字对许多小厂商来说是“梦寐以求”的，然而因为投入的金钱增加，变成本大利小的状况更是屡见不鲜的，比如CAPCOM会对GC版“《BIOHAZARD》系列”销量不满意，这从某种程度上来说便是“投资与利益不成正比”的写照。

GC版“《BIOHAZARD》系列”的销量并不理想。

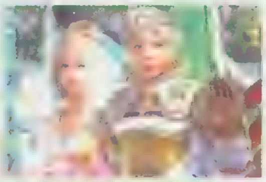
开发时间等于金钱

以前开发一个红白机游戏，与现在开发一个PS2游戏，成本之间的差距可能大得难以想像。首先就是工资问题。个人的薪酬或许并没有特别大的增加（因为泡沫经济），然而由于游戏制作的复杂程度已经不可同日而语，因此在人手的需求量上便会大幅增加。红白机上比较简单的游戏，可能靠3个左右的程序人员便能完成，但现在往往便需要动用10几个人以上。

开发时间越长资金就用的越多。

其次就是时间。这也直接与工资挂钩，因为游戏是由人来开发的，由于游戏程序制作远比过去复杂，所花的时间自然也会大大延长，时间的增加便牵涉到开发者的薪酬问题。简单来说，制作周期越长所花的金钱就越多。对于这个厂商面对的最大问题，很多大厂近年来都会采用外包的方式，就是找别的游戏制作公司为自己开发游戏，其好处是双方议好价钱之后，开发公司就拿着那笔钱开始制作。由于成本已定，开发公司便不容有失，同时负责发行的厂商也可以好好控制资金，就算超出预算也不关自己的事了。

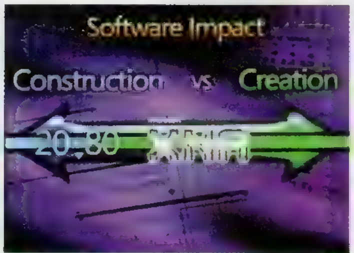
外包给其他游戏制作公司是控制成本的一个解决方法。



开发游戏的投资今时不同往日。

开发资金今时不同往日

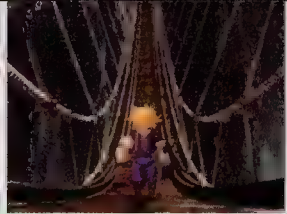
较早之前Microsoft在游戏开发者会议（GAME DEVELOPER CONFERENCE）上发表的次世代开发平台XNA，其实就是针对现在各大厂商面对的开发成本高涨的问题。以前的游戏机以平面游戏为主，当时游戏的开发过程简单，可以说有一部像样一点电脑的人，便已能自己来制作游戏了。当年有好些现在甚有名气的开发人员，如内藤宽等就是靠自学成为游戏程序开发者的。但是现在的游戏机性能一日千里，想独力地去开发出一款像样的游戏实在不容易，因此目前日本或欧美有许多游戏开发学校，来培养这方面的后备人才。



XNA是顾及到目前游戏创作者经常面对的难题而开发的。

正如Microsoft所说，游戏开发者往往因为要建立游戏架构而花费了过多的时间与金钱，因此不仅消耗了大量资金，同时浪费了许多宝贵的时间。当然XNA的威力有多大，是否真的如厂商公开的映像那样，目前还不能确定。但这至少证明了主机厂商已经懂得替明第三方厂商着想，为自家主机的发展铺好了道路。

DC时代就已提倡以主机本身的性能来制作动画，以此减轻开发成本。



《FF VII》销量比《FF VI》高，但开发的成本却更高。

事实上早在DC时期，SEGA就意识到主机性能的强大，会为游戏开发商带来负面影响。现今使玩家和厂商都趋之若鹜的CG动画，就是开发成本中的一个很大的负担，例如《FF VI》那时可以卖到250万套，而PS版《FF VII》卖到320万套，但前者却不用花费大量金钱去制作CG动画。当时SEGA便提倡利用主机本身的多边形机能去制作动画，这样便可大大地降低开发成本。

第三方厂商使主机变得强大

读者朋友们常常可在一些文章或情报中看到有关游戏引擎（ENGINE）、程序库（LIBRARY），又或是中介软件（MIDDLE WARE）这样的词汇，可能有些人会不知道这些是什么东西。以上提到的东西，其实都算是电视游戏的基本架构。每个游戏的开发从无到有，游戏开发者首先都需要制作一个引擎，那个引擎就是游戏的起点，利用该引擎简单地将各种元素例如角色、敌人、景物等套入，然后便可制作成游戏。

一套成功的游戏引擎可为厂商带来巨大利润。

第三方厂商的强大是使主机强大的重要一环。

当然说起来容易做起来难，开发一个引擎好比建立一个新类型的游戏，它也可能是制作游戏中最花钱的一环，因为一个出色的引擎能为厂商带来庞大的收益。试想由该引擎所制成的游戏好玩好卖，厂商便能继续运用同一个引擎开发出续集来，又或是从中衍变出其他作品。

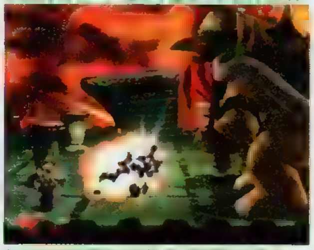
尤其是现今主机性能以几何级数提升，相对需要的开发器材的功能也要得以提升。大厂的游戏创作者自然可借助厂商的资源获得支持，但对小厂来说却是相当沉重的负担。因此若是有一种捷径可使厂商更快、更容易地开发游戏，相信不仅第三方厂商欢迎，就连主机厂商也会为此而高兴，毕竟主机厂商要靠第三方厂商多推出软件才能令主机占据足够的市场份额，所以主机厂商都愿意致力于帮助其他加盟的游戏制作公司（尤其是小厂）。

游戏图书馆的好处

其实SCE在推出PS时就已明白许多游戏公司对于开发游戏的经验相当幼稚，因此在招揽厂商为PS效力之时，也活用他们的资源，收集到许多第三方厂商的开发引擎（又称之为图书馆）。例如NAMCO开发的PS版《RIDGE RACER》，就成为了游戏厂商的赛车游戏图书馆，然后分发给其他有需要的厂商。当然NAMCO未必会将全部的赛车游戏开发技术交出，因为各厂商都有独家的机密，总不能把所有的东西都向外传，但这已能帮到许多规模小的游戏公司了。

《幻想水浒传III》是以中途软件开发而成的。

除了图书馆之外，近年来还引入了中途软件，由一些程序开发公司设计一套游戏的半制成品，把它们提供给没有资金独力研制游戏引擎的厂商。中途软件颇像ENTER BRAIN的“《工具》系列”，该系列是让玩家也能利用该套软件制作自己的游戏，当然给厂商的中途软件复杂程度绝对不会像那个系列游戏这么简单。事实上这种中途软件不仅适合小公司应用，就连大厂也会有可能用到，例如KONAMI的《幻想水浒传III》就是以该类程序制作的。



任天堂的游戏极少依赖CG动画作为卖点。

如今游戏开发成本不断上涨，这已经成为游戏厂商的大敌，然而要吸引胃口越来越大的玩家，花费大量的金钱去制作CG动画已变成迫不得已的事情了。但是像任天堂却并不依赖CG动画，就能获得高额利润。或者目前大家是时候应该检讨一下好游戏的定义是什么了，不要被一些外围的东西弄花了眼。

太郎信箱 Game-kjf@vip.163.com

MGSTS隐藏内容大解决

《星海3》解疑

太郎：

1）我买不到老杂志了，可否寄给我《星海3》流程和隐藏迷宫的地点呢？

答：流程和隐藏迷宫在之前的杂志上有详细的攻略，如果[illegible]，可以[illegible]可参考读编中的邮购信息。

2）我对这个游戏太失望了，打到“手纸の配达”（要求来回见国王和两次エレナ）那么エレナ人在哪里？

答：[illegible]レナ在圣王都的房间中，和她对话后她会撕掉信件，这时候回去见国王可继续发展PA。

3）对了，问一下，最高几级？

答：《星海3DC》的最高等级是255。

4）女主角什么时候出来，是打最后BOSS时吗？还是没有。

答：女主角在到月球之前的游戏中期加入，是比较好用的纹章术师，只是出来时等级只有LV1，如果还有《SO3DC》的问题，[illegible]

好想成为星海高手呀！

黄文华

MGSTS的隐藏内容

太郎：

你好，我已买了GC版的《METAL GEAR SOLID： TWIN SNAKES》，现在有些问题想问太郎兄！

1)本次GC版追加了收集狗牌的新元素，请问那些狗牌位置在哪里？可否列出来呢？

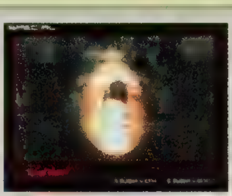
答：以下是各个难度可获得狗牌的名单，注意有些士兵是在EXTREME或是VERY HARD难度才会出现，基本上每个地区内出现的士兵都持有军牌。

取得地区	EASY	NORMAL	HARD	V.HARD	EXTREME
直升机场(三人)	○	○	○	○	○
直升机场(一人)	X	X	X	X	○
战车格纳库(三人)	○	○	○	○	○
武器库(二人)	○	○	○	○	○
武器库(一人)	X	X	○	○	○
武器库(一人)	X	X	X	○	○
溪谷(三人)	○	○	○	○	○
溪谷(一人)	X	X	X	○	○
核保存栋B1(两人)	○	○	○	○	○
溶矿炉(两人)	○	○	○	○	○
溶矿炉(一人)	X	X	X	○	○
溶矿炉(一人)	X	X	X	X	○
地下仓库(两人)	○	○	○	○	○
地下仓库(一人)	X	X	○	○	○
地下仓库(一人)	X	X	X	X	○
地下仓库北(两人)	○	○	○	○	○
地下基地(两人)	○	○	○	○	○
地下基地(一人)	X	X	X	○	○
地下基地(一人)	X	X	X	X	○
核保存栋B1(JOHNNY)	○	○	○	○	○
核保存栋B1(MERYL)	○	○	○	○	○
所长室(MANTIS)	○	○	○	○	○
雪原(WOLF)	○	○	○	○	○
地下仓库(RAVEN)	○	○	○	○	○
格斗战(LIQUID)	○	○	○	○	○

2)PS版是有心灵照片的，不知道GC版有没有呢？

答：当然有啦！全部共有四十张，请参考附表。

	地区	提示
1	搬运码头	叉式起动机
2	直升机场	战车格纳库大门
3	直升机场	直升机坪中央
4	直升机场	直升机场小屋
5	囚房	DARPA局长尸体
6	囚房	MERYL监禁房间
7	武器库	武器库东北隐藏房间
8	战车格纳库	气锁
9	溪谷	地雷原左边的大岩石
10	核保存栋	核保存栋内部观察窗
11	核保存栋	储物柜前
12	核保存栋B1	男厕的镜
13	核保存栋B1	所长室入口的门
14	核保存栋B2	电击床
15	研究室(走廊)	走廊转角
16	研究室	Z.O.E.海报
17	研究室	忍者破坏的玻璃墙
18	所长室	通讯楝的全息图
19	所长室	照片菲林／镜
20	洞窟	洞窟，地下通道入口附近
21	洞窟	最初的矮洞
22	洞窟	大水洼
23	地下通路	MERYL的血迹
24	地下通路	SNIPER WOLF站立处
25	医疗室	DARPA局长尸体
26	医疗室	拷问机器
27	通信A楝屋顶	破坏后的天线附近
28	通信楝连络通路	连络通路
29	通信B楝	没去路的楼梯
30	通信B楝屋顶	破坏后的桥附近
31	雪原	SNIPER WOLF的尸体
32	溶矿炉	最上层的狭窄踏板
33	溶矿炉	溶矿炉的炉北侧
34	货物用升降机	升降机
35	地下仓库	RAVEN的尸体
36	地下仓库	5号和6号货柜之间
37	地下仓库北	瀑布
38	地下基地	METAL GEAR的驾驶舱
39	地下基地	司令室的世界地图
40	METAL GEAR战	METAL GEAR战地图中央部分



无名氏

PS2消防员故事内容

太郎兄：

1)我想知道《FIRE FIGHTER F.D.18》的主角有什么惨痛的过去，可以告诉我吗？

答：游戏中的主角Dean・McGregor在成为消防员前，在庆祝妹妹生日的酒店内发生了火警，他的妹妹就这样消失在了火海中。虽然至今仍不知道妹妹是否仍然生存，但[illegible]一定[illegible]所有被困火场的[illegible]

2)美版《牧场物语》(男生版)中星期几等于日版的什么曜日。

答：[illegible]月曜日＝星期一、火曜日＝星期二、水曜日＝星期三、[illegible]、土曜日＝星期六、日曜日＝星期日

3)还有，牧草有什么用？

答：[illegible]利用镰刀收割后可储存起来。

谢谢抽空回答！

祝销量节节上升！

SNAKE

GC卡牌RPG篇

电玩太郎：

有关《BATEN KAITOS》的问题想你帮我解决。

1)请问此游戏如何赚钱，因为手上的卡片卖也不值钱，但商店内的物品都很贵。

答：此游戏要赚取金钱其实相当容易，就是在战斗中为怪物拍照，尤其是首领角色的照片特别卖钱，至于要拍到好照片，主要是看敌人的体力残量，体力残量越少所拍的照片价[illegible]

2)游戏中有一种名为SP COMBO的东西，但是我至今一个都找不到，请问要怎样才能收集到呢？

答：SP COMBO其实是在战斗中使用特定的道具卡组合，[illegible]甚至三张卡片，或者要成功最好的方法就是卡组中只带备可组合的卡，然后一直轮空直至组合出现为止。

3)可否列出SP COMBO的名单？

答：由于SP COMBO共有141种组合之多，要全部列出实在有点困难，因此在此介绍一些较实用的组合给你。

	名称			
[illegible]	お[illegible]	[illegible]	[illegible]	HP回复500、死亡回复1[illegible]
[illegible]	ごはん	回复	パワーメット + 米 + [illegible] + ファイアバースト	HP 回复 800
No.011	あがり	回复	お茶 + 大きな汤呑み	HP 回复 1500、混乱回复100%、防混乱回复 100%
No.013	上质ワサビ	回复	育ったワサビ + ミネラルウォーター	HP 回复 880、死亡回复100%、防死亡耐性 + 100
No.014	特上にぎり寿司	回复	寿司饭 + カツオ + 上质ワサビ	HP 回复 3000、死亡回复50%、防死亡耐性 + 100
No.016	どく寿司	攻击	寿司饭 + 腐った鱼 + 上质ワサビ	攻 163(暗 98)、猛毒 99%、防猛毒 99%
No.027	打上花火	攻击	ビール + 枝豆 + 焼き鸟	攻145(火87)、火炎100%、防冰结耐性 + 100
No.037	枯れた花束	攻击	枯れた花X 4	攻 48、麻痹 40%
No.045	パックマン	攻击	チェリー + イチゴ + オレンジ+リンゴ+メロン	攻 90
No.068	うなぎの蒲焼き	回复	うなぎ + 备长炭 + ファイアバースト	HP 回复 1300、ATK + 20、防 ATK + 60
No.091	憎恶の交换日记(1)	攻击	おみくじ凶 + 目玉焼 + 信号??赤	攻 104、全耐性 −25
No.099	胜利の女神像	回复	败北の女像 + 努力の女像	HP 回复 700、全状态异常回复 40%、防全耐性 + 40
No.103	预言者のノート	其他	白纸のノート + 魔法の笔	通知卡牌变化
No.108	手切れ金	其他	离婚届 + 实印	卖价高
No.117	ウニ	回复	プリン + 酱油	HP 回复 1300、DEF + 30、防 DEF + 90
No.121	カレーライス	回复	ごはん + いまうまカレー + ナスの渍物	HP 回复 990
No.123	和风朝食	回复	ごはん + 纳豆 + たまご	HP 回复 2950、DEF + 30、防 DEF + 120
No.124	ストーカーレター	攻击	ラブレダー(その1) + ラブレダー(その2) + ラブレダー(その3)	攻 126、死亡 60%
No.132	死のおふだ	攻击	わら人形 + 天使の发の毛	攻 110(暗 66)、死亡 50%

4)本游戏中还有收集系谱的迷你游戏，但是在魔法学校见到一名叫“トゥールーン”怎样也不肯签名，请告诉我她怎样才肯签名？

答：要令她签名，首先必须到旧魔法图书馆，在打倒那里的怪物后离开再进入，会在哲学书库找到“トゥーファイル”，谈话后他会签名，然后再回魔法学校找“トゥールーン”就会签名。

希望太郎兄能尽快回复我的问题！

友德上

《怪物猎人》武器装备

太郎：

你好！我是从KJF第一期就开始购买的忠实读者。有一些关于《怪物猎人》的问题想请教一下。希望能尽快答复，谢谢。

1）在贵刊几期的《怪物猎人》中都没有提及一些道具的入手方法：如黑龙之鳞，黑龙之角，女王虫之尻尾，因为日文打不出还有一些道具无法向你具体说明。

答：黑龙之鳞，黑龙之角，女王虫之尻尾这一类珍稀的素材必须要在ONLINE的特定任务中获得，所以你要获得这些道具必须要上网游玩。而且有些可获得珍稀素材的特定任务只会在限定日子开放给玩家执行。

2）在OFFLINE中，弓弩手和剑士最强最好的装备是什么？

答：装备？你是说防具吧。OFFLINE中，若只重视防御力，レウス系防具、モノブロス系和グラビド系的防具的防御力是最高的。

3）在OFFLINE中，大剑，片手剑，锤，长枪和弩的最终武器分别是什么？

答：假如考虑到属性问题，本游戏没有绝对的最终武器。因为每种武器都分各个系列，详细可参照《GAME科技风》5B的《怪物猎人》攻略。个人比较推崇各武器的“封龙”系列，因为有龙属性，所以对大部分的飞龙有特效。

请太郎尽快回答，谢谢！

忠实读者K’

PS2游戏秘技

电玩大哥：

1)请问《魔界小金毛》有没有秘技？

答：此游戏有多名隐藏角色，首先在MISSION MODE完成四位角色，这样便可以用到三位隐藏角色キッド、バリーー和ウォンレイ，再以他们来完成LV.1的MISSION MODE，就能用到最后的隐藏角色ゼオン。

2)PS2版《FREEDOM FIGHTERS》有没有秘技，我玩的是美版！

答：在游戏中输入以下密码便可。

可用火箭炮——△X□○△左

可用狙击来福枪——△X□○△右

可用散弹枪——△X□○○上

可用重机关枪——△X□○△下

可用钉枪——△X□○X左

出现打斗模式——△X□○□上

慢动作——△X□○○右

加速——△X□○○下

无限子弹——△X□○X右

透明——△X□○○左

能力最高级——△X□○X下

3)请问PS2版的《KOF2002》隐藏角色怎样出现？

答：该游戏的隐藏角色出现条件如下。

矢吹真吾——TEAM ATTACK战胜超过14队，他位于RUGEL旁边

京——SINGLE ATTACK战胜超过40人，他位于真吾旁边

暴走庵——完成LV.20的TIME ATTACK，指着八神庵按着R1来决定

暴风——完成LV.30的TIME ATTACK，指着RUGEL按着R1来决定

吉斯——完成LV.40的TIME ATTACK，指着BILLY按着R1来决定

克隆草稚京——指着草稚京按着R1来决定

火焰之克里斯——指着克里斯按着R1来决定

雷光之夏尔米——指着夏尔米按着R1来决定

大地之七伽社——指着七伽社按着R1来决定

读者小忠

今后所有“太郎信箱”来信可发送到
Game-kjf@vip.163.com
欢迎大家踊跃来邮询问问题。

超级机器人大战

SECRET

Battle Collection小模型

《超级机器人大战》的最新商品就是这套精致的情景摆设，登场机械包括魔神Z、勇者莱汀、斗将戴姆斯、初号机等共10款，而特别款则是涂上了金属色的魔神Z。

续·土产扭旦

以日本各地的特产作为主题的扭旦第2弹，本次收录的特产分别来自飞蝉高山、秋田、博多及日光，连同不同颜色的版本共有8款。另有特别款式及罕有特别款式各1个。

ELIBORNE-COLLECTION 小模型

相当精密细致的1/144直升机小模型，全套共有8款，分别是AH-64、Mi-24、UH-1及SH-3，每种都有两款不同的颜色，军事迷必买。

口袋妖怪扭旦～ 立体精灵图鉴第5集

以重现真实的口袋妖怪比例作为卖点的POKEMON扭旦第5弹，本次同样收录了多种人气口袋妖怪，而其中最吸引人的当然首选皮卡+皮卡秋+雷电皮卡秋的套装。

GLOOMY 1/44 人形钥匙扣

颇为诡异的一套扭旦，每款均是身上沾满鲜血的可爱小熊，看上去就好像刚吸完血一样，全套共有10款，其中两款则是特别款式。

超武装 DEKARANGER小模型

以最新战队作品《特搜战队》作为主题的小模型，全套共有3款，包括SP执照、腰带+手扣以及可变成K9的D大炮，每款均有多种不同玩法。

KIME POSE COLLECTION～ GUNDAM FORCE

在美国及日本均大受好评的《GUNDAM FORCE》最新小模型，一共收录了10款主要的登场角色，例如Captain Gundam、爆热丸、翼之骑士ZERO、Gun Eagle、阿修罗丸和毁灭大魔等，每款的姿势均充满了迫力。

蒙面超人KID'S小模型 Part 5

本次加入了多名最新的《蒙面超人剑》中的角色，再加上FAIZ、古迦甚至是骑着电单车的1号和2号，全套共12款，每款的造型均相当出色。

Text : Dr.Game　Design : SL

各位集合！面包超人手指人形DX2

集齐了13名主要角色的手指人形套装第2弹，除了可供小朋友套在手指上玩耍之外，更附送多种纸制小道具和地台，玩法多多。

另一款面包超人手指人形玩具，收录了7位驾驶不同交通工具或飞行形态的角色，同样附送纸制地台。

面包超人手指人形～飞行套装

非常精品推介

新世纪EVANGELION 2小模型

把各种新设定立体化的EVA最新小模型，包括初号机的F型装备、JA改，以及两名女主角绫波丽和明日香共4款。另外每款都备有不同颜色的版本。

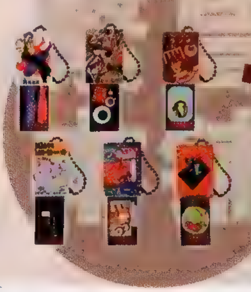
口袋妖怪KIDS系列的新一辑，收录了最新GBA版游戏中的15款大家熟悉的口袋妖怪，例如小火龙、奇异种子、超梦梦和迷你龙等，每款造型均充满了个性，还备有较罕见的透明版。

口袋妖怪糖果玩具

好像“皮礼士糖”一样的口袋妖怪玩具，全套共有4款。分别为超梦梦、小火龙、水箭龟和喷火龙。此外还备有3种不同口味的补充用糖果。

迪士尼米老鼠&明妮历史人型扭旦

收录了5款二十至三十年代之间的米老鼠和明妮的经典造型，分别来自《米老鼠大战巨人》、《米老鼠演奏会》及《蒸气船韦利号》3部作品，极具纪念价值，米老鼠的FANS不容错过。



怀旧火柴盒扭旦

以日本明治至大正时代风行一时的店铺宣传用火柴盒为主题的怀旧扭旦，全套共有6款，而在打开火柴盒之后还可看到与该商店有关的小道具，十分精致。

超级机器人大战扭旦Part 4

最新一辑的“机战”扭旦，本次的6部登场机体分别为CYBASTER、贰号机、斗将泰姆斯、盖塔G 3号、RAHXEPHON及原创机体CERBERS。

小魔女 DO RE MI 秘密

原作：东堂いづみ
监修：佐藤顺一
人物设计：马越嘉彦
话数：全13话

受中日两地小朋友欢迎的卡通片“《小魔女DO RE MI》系列”，最新一辑将会于今年6月26日开始在日本的“SKY PERFECT TV”上播放，标题名称是《小魔女DO RE MI 秘密》。“《小魔女DO RE MI》系列”自1999年2月起，4年间已经播出有三辑之多，在经过一年的沉默后，全新作品再次登场，FANS势必雀跃万分。

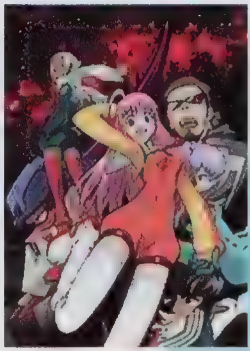
机动战士Z GUNDAM 星之继承者

总监督、富野由悠季

据可靠消息指出，《机动战士Z高达》将于明年上映其剧场版，而作品以三部曲形式推出，预计第1部的内容从卡缪参战开始，经过查布罗被核弹炸毁的事件，直到阿姆罗与夏亚的重逢。第2部内容由“香港城”开始，接下来是Z高达登场及凤的死亡。第3部从达卡鲁举行的演说起，接着与罗莎美相遇，最后是哈曼之战。

飞越巅峰 2

原作·制作：GAINAX　　人物设计：贞本义行
原案＆监督：鹤卷和哉　　机械设计：石垣纯哉
剧本：榎户洋司
Buster Machine设计：いづなよしつね



《飞越巅峰GunBuster》是1988年至1989年期间推出的OVA作品，由著名的动画家美树本晴彦先生担当人物设计工作，在当年也算是很受欢迎的动画作品之一。如今，该系列的续篇正在制作中，预计在今年秋季开始隔月推出，作品将会分成6话，每话30分钟。可惜目前公开的新作资料非常少，只好留待日后再为大家详细介绍了。

新·北斗之拳 第三话

男人背负悲哀的时候

新制作的《北斗之拳》OVA系列，内容改编自1996年发行的小说版《北斗之拳 咒缚之街》，2004年5月28日推出的《第三话》已是最终卷，片长约50分钟，售价6800日元，FANS们千万不要错过啊！

RAGNAROK THE ANIMATION

剑士罗安和修道士约花是青梅竹马的好朋友。

达奇奥斯和玛雅。

在充满魔物的世界里，主角等人展开惊险刺激的大冒险。

著名ONLINE GAME《仙境传说》的动画版正在日本火热播放中，目前故事讲到主人公罗安与同伴闯入一个迷宫内，目的是把里面的亡灵消灭。期间队中的达奇奥斯提出让商人玛雅离队，原因是她觉得为寻宝而跟随到来的玛雅会给大家带来麻烦。不久后，罗安等人果然遇上危险，最后他们能否安全脱险呢？

流星战队 MUSUME RGB

STAFF
原作：六月十三
监督：木宫茂
系列构成：泷晃一
人物原案：长谷川光司
总作监：原将治
机械设计：宫丰
动画制作：TNK

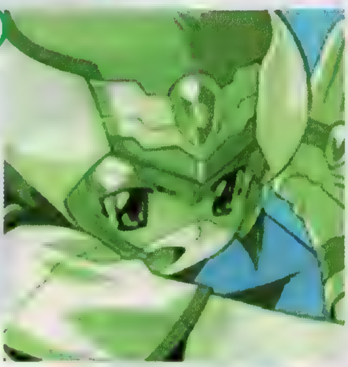
从地球规模性灾难或罪行中守护人类的组织"M.E.T."，开发了一种提升人体运动能力、直觉及五感的超级头盔。戴上"R(红色)"头盔的高校一年级少女三色红，拥有强化了的空中拯救活动及战斗的能力。强化了陆地搜查及分析能力的人，是戴上"G(绿色)"头盔的高校二年级学生三色翠。而强化了海上航行及防御能力的人，是戴上"B(蓝色)"头盔的高校三年生三色葵，她们三姐妹的统称为"MUSUME RGB"。

三色红

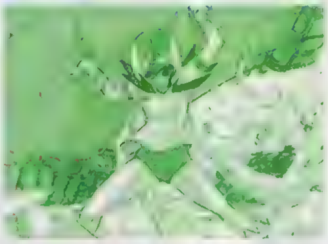
年龄：16岁
出生日：5月5日
亲属关系：三色家，三姐妹中的小妹
学历：圣星高校的1年生
性格：富正义感，也因此容易与人发生争执，喜怒哀乐的变化很明显
课外活动：垒球部

三色翠

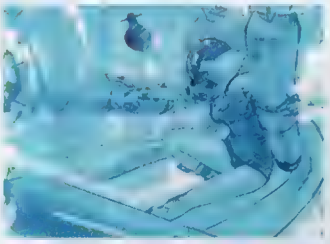
年龄：17岁
出生日：3月3日
亲属关系：三色家，三姐妹中排第二
学历：圣星高校2年生
性格：道德观念重，性格沉着冷静，头脑清晰，不过也有顽固的一面
课外活动：剑道部



引擎故障令喷射客机急速下降，R以超音速到达现场，并且独力支撑着客机。



城中出现因电子仪器发生故障而暴走的无人战车，G以无敌的力量将它举起。

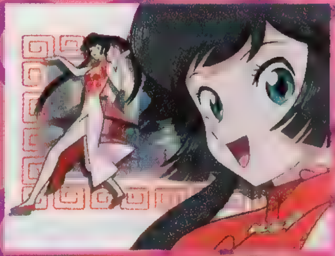


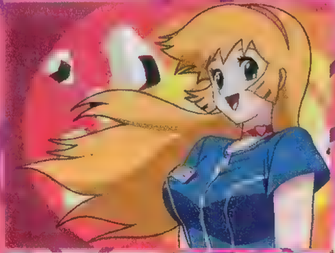
B拥有承受水压及高速游泳的能力，轻易地便把原子力潜艇误射的鱼雷毁掉。

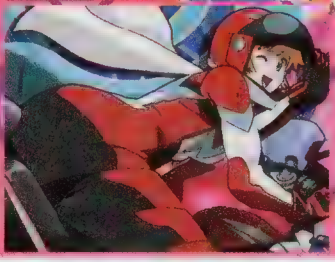
三色葵

年龄：18岁
出生日：1月1日
亲属关系：三色家，三姐妹中的长女
学历：圣星高校3年生
性格：进取心与好奇心同样旺盛，敢于面对任何麻烦的事情
课外活动：西洋剑部所属

Re: CUTIEHONEY





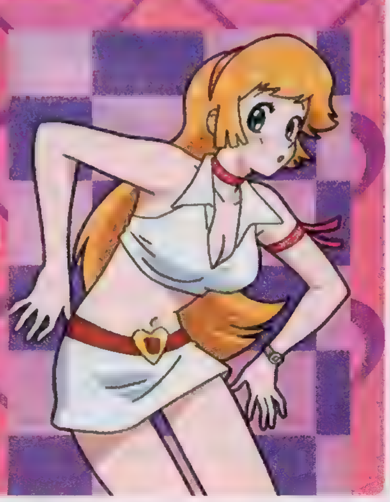


STAFF
原作：永井豪
总监督：庵野秀明
系列构成：中岛かずき
人物设计：[illegible]
音乐：上田[illegible]
音响监督：[illegible]
制作：东映ANIMATION

继真人版之后，《CUTIE HONEY》（《甜心宝贝》）再一次被制作成动画版，而总监督的职务将由大家熟识的庵野秀明先生负责，相信他能够带给观众们全新的感觉。新作会分为3卷推出，各卷长45分钟。

STORY

故事背景定为近未来，城市突然受到秘密结社"黑豹·古罗"的破坏，警视厅公安[illegible]课的秋夏子率领着警察及机动部队出动。不久，在电视台发现四天王之一的"戈塔桂·古罗"，双方在对峙期间，一名神秘美少女出现，她就是本作的女主角"爱战士 CUTIE HONEY"。



广州 陈杰

◀陈杰玩友笔下的梦魔伊丽纱白，整体构图非常成熟，画面色彩搭配协调自然，而上色技法也是作品的亮点，色彩效果鲜明但又不失柔和，人物造型方面也显示了陈杰玩友独特的画风，可谓专业水准的插画！

◀国画中的写意人物画法似乎非常适合用来诠释《侍魂》系列中的角色。酸草莓玩友这幅作品便成功地运用了相关技法，将桔右京独特的气质表现得非常到位。苍劲有力的线条，柔和的配色，以及整个画面的基调把握，都独具匠心。而颇具日本书法风格的"桔右京"三字也为画面增添了几分古朴的感觉。佳作！

南京 酸草莓

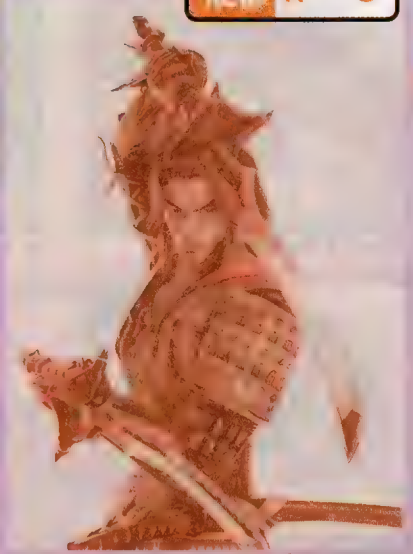
北京 [illegible]

◀一幅对西村娟原画进行再加工而成的作品。线条看起来还挺有西村氏的风格，上色方面色彩过渡处理得比较自然，而"气功拳"的特效也为画面营造了一种蓄势待发的紧迫感，很有想法的作品。

▶少女画风的阿利西亚，但略显粗犷的线条又使本作品与典型的少女漫画有所区别。跟往常一样，Toriamos玩友在人物塑造的过程中融入了自己的风格，作品的色调鲜明，部分细节刻画尤其嘴唇的描绘非常仔细，不过人物面部比例稍微有点失调，算是白璧微瑕。

[illegible] Toriamos

成都 K'－C



▲标准的素描稿。与CG原作相比，左马介的面部稍微有点走形，不过通过画面中明暗关系以及质感的表现可以看出K'－C玩友的基本功还是不错的。多加练习，希望看到你更成熟的稿子！

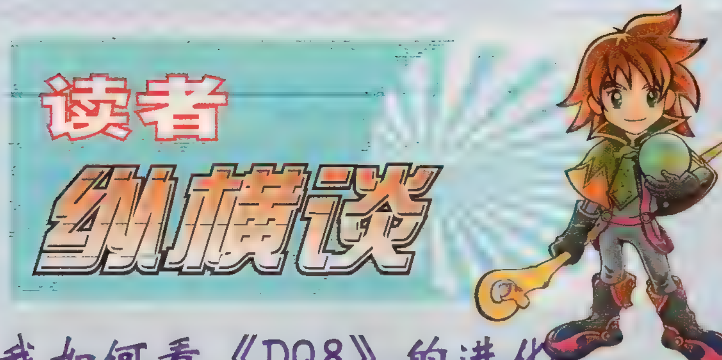
本期画廊稿件质量又上新台阶。作为廊主，看着"G画廊"在读者们的关心与支持下一天天地成长，苍刃颇感欣慰。读者的支持是我们最大的动力，而为读者奉献精彩的栏目是我们的宗旨。相信"G画廊"会越来越精彩！本期OUR SHOP说得可是店长大人的故事，不容错过啊！

有意于向"G画廊"投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿，题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可，不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄"广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）"，注意在信封上标明"G画廊"收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等，Email稿件请寄本刊信箱"GAME--KJF@vip.163.com"。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行或者交行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR shop
南柯一梦
NO. 5
AM 8:45
早上了!
店长好!
让我们一起努力、奋斗!
喂，起床了吗?
早饭分点给我!
给钱!
……
AM 12:50
中午了!
店长? 该去机场了!
你是……?
我是您的秘书 Tina 啊，快走吧，您的宝马在下面等着呢，
宝马?!
您坐落在纽约的美国第88家分店的开业典礼安排在美国东部时间明天上午9点!
纽约? 我的分店?

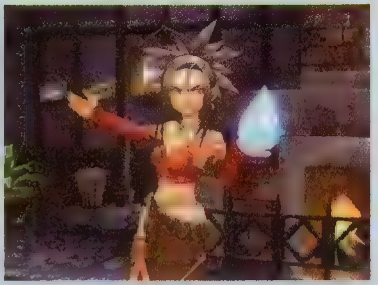
店长の游戏店
店长好！
请跟我来！
店长大人，我太高兴了，可以来美国玩！
拥抱！
这样不好吧？
拥抱！
哇，是美元啊！
我又高又壮，外加这么帅的长发，
真是天生的游戏店保安员呢？
警棍
SEED 是个好同志啊！
损公肥私
HAHAHAHA! You are the loser, boy !
购物向导
怎么、怎么会是这样的啊……
啪！
还在睡觉？下午都已经上班2个小时啦！
老编：店长克星



我如何看《DQ8》的进化

怎样的RPG才算是经典？由红白机时代，到现在的PS2都有不少出色的RPG，可以称得上是经典RPG的有很多，不同的人各自会有心目中喜爱的RPG，所以对经典一词也是因人而异。但要说是大部份人都认同的经典RPG，那一定是名作之中的名作，两大RPG《FF》和《DQ》绝对配得上“经典”这个字。

同样有那美誉的两个作品，随着旧主机淘汰新世代主机的抬头，也会追随在更新的主机上推出系列的最新作。经过十多年光阴，两大经典RPG有着各自的发展方向，《FF》着重画面的表现和系统的创新，每一集都带来无限的惊喜，而且最新作每隔一段指定的时间便会推出，相隔时期大约是一年至一年半，慢慢变成每年大家期待的RPG大作。另一个名作《DQ》，每作的画面和系统上不会有大变，纯粹以扣人心弦的故事来吸引大众，单从画面比较难以看出《DQ》的变化，不过每次都有加入新职业，敌人的动作和表情变得丰富，或者到后来尝试以立体多边形表现地图和战斗等，《DQ》是在逐步进步。唯独《DQ》的变化并未能追上新主机的性能，好像PS上的《DQ VII 伊甸的战士们》(以下称《DQ VII》)，本来PS已经能表现出立体的画面，但《DQ VII》却把地图变成俯瞰式的立体表现形式，增强了高低差概念和战斗背景变成立体的，其他部分骤眼看上去没有很大的改变。对《DQ》迷来说这小小的变化可能已经足够了，不过回过头来看同样在PS上推出的《FF VII》和《FF VIII》，由超任的《FF VI》到PS的《FF VII》，画面由平面一下子变成完全立体多边形化，所带来的冲击实在很大。自从《FF VII》出现后，把RPG带入了多边形的新纪元，很多的游戏厂也尝试制作全立体多边形的RPG，在多数新世代RPG的相比之下，《DQ VII》自然会被比下去。还有一个很重要问题，就是《DQ》每集相隔的时期越来越长，不计重出翻新的旧作，结果PS上只推出了一款《DQ VII》，较《FF》在PS推出了三款新作有天渊之别，所以《DQ》到了次世代机上有没落的迹象。



作为一款经典的RPG名作，又有那么人支持，画面继续维持原貌是跟不上潮流的，要在机能更强劲的新主机上推出，要有更大的变化是必要的。不久前在PS2上推出了重做的《DQ V 天空的新娘》，因为要顾及旧作风格，所以画面沿用了旧有的俯瞰方式，但本次的表现方式有一大进步，地图和人物、甚至怪物都以立体多边形来制作，在旧有系统玩法下带来了全新的视觉表现，从系列作来说算是做得不错了。

没错，重做的《DQ V》在画面的表现有很大的进步，但如以时下流行的RPG来比较，仍然略嫌没有大的突破，《DQ V》本身却不同于重做，无法完全改头换面，所以保持原有风格也可以理解，而故事中不少的名场面也用上多边形来表现，较过去的平面表现更让人有代入感，例如看到父亲被怪物打击却不能反击的一场不禁令人感动。

《DQ V》开始有了次世代游戏的风范，这是个好的开始，这更加叫人期待《DQ VIII》的到来，看过《DQ V》附送的《DQ VIII》影像碟的人一定认同我的想法。《DQ VIII》在地图表现上作出了大突破，不再是以往的俯视式，以真正的三维空间来表现，从前的建筑物受表现方式限制，所以跟本没有考虑过比例，否则一间只有数格面积的屋怎能住进人(笑)，不过在《DQ VIII》中所有物品和大屋都真实比例化，给人一种从前没有的代入感。人物也以真实高度来表现，每位角色的动作和表情更加活灵活现，用上了卡通风格的多边形有如真的置身在《DQ》的幻想世界内。而最重要的一点是，《DQ》一向以故事精彩感人为卖点，以前纯以简陋的画面和文字已经成功把这讯息传达出去，本次用上全立体化的表现，一定会像看一套动画般精彩，而这也是进化了的《DQ VIII》最吸引人之处。

读者风来

地位仍然没变？新掌机世代GBA不会没落

美国最大游戏展E3完满结束，本次最大的焦点当然落在两部新掌机：SONY的PSP和任天堂的NDS上了。这两部掌机的出现，代表了掌机很快会进入另一个新纪元，也因为这两部掌机各有长处，所以最近在网上经常看到探讨哪部掌机较优秀、会先购入哪部掌机等的言论，当中有温和的讨论也有过火的骂战实在好不热闹，也令本人忆起当年讨论PS和SS哪部较出色的时代，激烈的争辩跟现在有点相似。的确只有引人注目的东西才会有争论，可以说PSP和NDS已踏出了成功的第一步。不过是否正式推出PSP和NDS后，GBA便会就此被淘汰呢？这个又未必。从美国的大型网上购物站，公布NDS于11月29日发售价格为199美元的消息来看，也大概能预测PSP的价格在什么水平，保守估计较NDS贵500元以上。两部掌机也用上了最新的技术和硬件，加上是出货的初期，价格比现在的家用机贵也很正常。要一般的非机迷家庭，以比家用机贵的价格购买掌机，有多少个家庭能做得到？小孩子玩游戏的动机其实很简单，有时普普通通的动作游戏已满足到他们的需要，更加不用说会要求游戏画面如何仔细了。较之PSP和NDS，价格低得多的GBA已满足到小孩子的需要，家长们当然不会优先去考虑，除非家长们也是热爱游戏的玩家又另作别论。所以弹主认为PSP和NDS推出的初期，不会马上影响到GBA，相反GBA作为简单制作游戏的媒介作用会更强烈。要GBA正式退出掌机界实在没有可能，除非再过两年或以上PSP和NDS制作游戏的技术成熟，而主机的价格较现在的预价低上30%或以上才有可能。

PSP和NDS推出后多久才可完全取代GBA？又还是根本不能取代？

读编G漫话

已经分不清白天与黑夜的店长的话

世界上有趣的事情总喜欢一股脑地突然冒出来，这次E3展给店长的感觉就是这样的。游戏厂商辛苦，编辑也跟着忙得不亦乐乎，玩家更是有一种目不暇接、手足无措的感觉。就算游戏再好玩，画面再精美，在E3展期间也往往会让人产生一种审美疲劳的错觉……

上期杂志因为是在5月9日截稿的，没有赶上E3展的第一手资料。当杂志印刷出来，读者买到之后已经是5月14日左右的事情了，而此时E3展基本上已经圆满结束。大家没有在杂志中看到E3的内容可能会感觉比较失望，但就像上期的下期内容预告里说的一样，本期《GAME科技风》将带给大家最完整的E3展相关内容介绍，从影像与文字两个方面出击，绝对能够满足你的求知欲！当然了，这也是《GAME科技风》第一次就国际性的电玩游戏展进行综合报道，肯定还有不少地方做的不够理想，店长在这里呼吁关心这本杂志的读者能够踊跃地发来批评意见，这样可以促使我们在今后的展会报道工作中更加向着读者需求的方向去努力！

俗话说“温故知新”，下面还是推出几位新读者的来信吧。

店长，你好！

首先，恭喜小编形象出炉！酸草莓的画技了得，小编形象都很优秀！以后也为樱子画一个吧！【樱子：好感动啊……】

图片质量大有进步，只是后面非铜版纸部分排版仍然有待改进，部分图片效果不够理想。排版色彩应用上有待提高，感觉清一色的灰蒙蒙。排版应将游戏风格考虑进去。另外，我买的这期杂志后面有几页出现了“重影”现象。虽然不至于影响阅读，但还是有点费神的，也不够美观。尤其是“G画廊”部分出现了这种问题，着实影响了几幅好画啊！希望在印刷上再严格一点，因为出现于印刷上的错误已不是第一次了哦。

至于美编出错的那几页问题，当初看真是有点惊讶，不小的失误呢。不过读者的眼睛也是雪亮的，看得出是失误还是制作者的诚意不够。店长的用心与诚意每位读者都看在眼里，记在心里。虽然相识不久，但我仍愿信任GK，信任GK的小编们。因为我始终相信，失误不可避免，态度更为重要。【店长：GK的读者都是最可爱的人啊，犯错误的美编MM杰西卡感动得都忘记吃午饭了啊T_T】

5B赠送的《FFX—2》的钢琴曲精选合集很不错。其实相比VCD，我更偏爱CD一点，尤其是OST，可能因为更难得一点吧。比如《DQ交响组曲》、《影之心II》和《零红蝶》的OST都不错的。但这样也有一个缺点——众口难调，还请自行斟酌吧！动漫内容没必要出现在VCD中，个人觉得时下这类东西太多了，而且也不要影像访谈，做在杂志中就行了。游戏试玩、秘技玩法和新游戏影像应该是首选，还有游戏MV。

接触GK时间越长，在渐渐适应其风格后，越发觉得GK是属于耐看型的，这对一本杂志来说是最重要的。目前欠缺的就是各小编发挥能力组织起玩家群体，并还需要为杂志注入更多的人气味。另外，各游戏名称的翻译依旧是一大交流障碍。例如，《影之心II》里胡诺和嘉玲的人名音译就港味过重，尤其是嘉玲，读音直译应该为“卡琳”才对啊，不然总是怪怪的。这一方面，你们可以向其他同类杂志学习，也为玩家查阅提供点便利。

最后，建议店长就一些杂志的细节问题（读者致意的）面向广大读者做几次广泛详细的调查，这样才能了解的更清楚，加快改进速度。

黄金土拔鼠

《GAME科技风》的诸位，大家好！

客套话就不多说了，作为杂志的忠实读者，我当然希望《GAME科技风》能够越办越好，所以本人有几点建议，希望会有点用。

《GAME科技风》的特点就是攻略，但是现在的攻略我觉得除了几个RPG之外，其他的很少会有人看，希望能就这方面做些改进，做出更多吸引人又实用的攻略来。攻略的本质就是实用性大于可读性，而且《GAME科技风》的攻略占了全书的二分之一左右，这就要求各位小编在其余的二分之一部分提高其可读性了。个人建议，关于NGC和XBOX的游戏应该适当削减，因为现在国内NGC玩家和XBOX玩家实在很少。

多蒙·卡修

《GAME科技风》众编大人，你们好！

多的话俺就不说了啊，直接转入正题。我有几条小建议，望接受：

一、出书的时间：5月B是俺买的最为辛苦的一次。俺从5月6日开始跑书店（因为看广告上说出书时间是5月1日，前几天又忙于功课……）跑到书店转了一圈，没有，失望地回去。5月7日再跑书店，转了一圈，还是没有，又失望地回去。5月8日和9日上下午各跑了一次，老板都记得我了，很直接地冷我的心：“《GAME科技风》还没有到！”再一次失望地回去。通常每月10日准会到，于是俺再跑书店，决心再买不到就把书店给炸了，可到了才发现，还是没有，失望之极……

请问贵刊，出书时间可否准时一点，别叫俺白等啊！

二、某些游戏的名称可否翻译一下，否则有些英文都看不懂啊。郁闷……

三、贵刊的娱乐性差了点，可以搞点小游戏嘛（比如竞猜，互动征集等……）

以上都是真心的建议，请众编大人接受。

梁雨

店长的集中回复

关于杂志排版的问题，许多读者也像黄金土拨鼠那样发来了很多宝贵的意见。店长深知版式对于一本游戏杂志的重要性，而将版式的美观达到绝大多数读者满意的程度，《GAME科技风》这支小苗还需要更多的锤炼与提高，我们的美编MM尤娜与杰西卡都在为此而不懈努力啊！店长希望今后读者朋友们就排版提出的意见不要再笼统化了，而是直接告诉店长你喜欢哪一页的版式或讨厌哪一页的版式，这样我们才能有的放矢地进行改进啊！

《GAME科技风》的攻略部分的确是最受读者欢迎的，在我们为丰富杂志内容而新增栏目的时候，不少读者都很担心《GAME科技风》的攻略质量会下降。在这里，店长可以郑重地向广大读者承诺，《GAME科技风》的攻略是这本杂志立足于市场的根本，我们绝对不会以牺牲攻略质量的代价去进行一些非必要的栏目建设的。

增加栏目、丰富内容是小编们不满足于现状，为了让读者有更多的选择，对《GAME科技风》提出更多好的建议而采取的措施。

看过上面梁雨读者的来信时，店长觉得既同情而又有同感。店长当年上学的时候，也是经常为了买杂志或漫画而天天跑书店啊！从某种程度上来说，可能买到自己日思夜想的书的那一刹那，比之后从书中收获到东西还要快乐啊！基本上《GAME科技风》都会在广告上的预告期之前发售的，但因为中国地域辽阔，各城市到书的时间会有很大的差别。西北地区将普遍比沿海地区晚到四五天的时间，这是一种无奈的现实。

“5·1”期间，各地图书市场的放假情况也千差万别，所以就导致了某些读者在既定的时间内也没有买到杂志的情况，店长特此向大家道歉！请记住，《GAME科技风》是半月刊，出刊时间基本上都是固定的。如果是忠实读者的话，不妨跟书店老板提前打好招呼，这样就不用天天都要跑了！

邮购信息

目前还有少量的1月A、1月B、2月AB合刊、3月A、3月B、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A和6月B可供邮购，汇款地址为深圳市34—007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。邮购1月A、1月B、3月A、3月B、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A和6月B，每期9.8元（已含邮费），邮购2月AB合刊的汇款金额为19.6元（已含邮费）。

“游戏旋风”征集玩家影像投稿

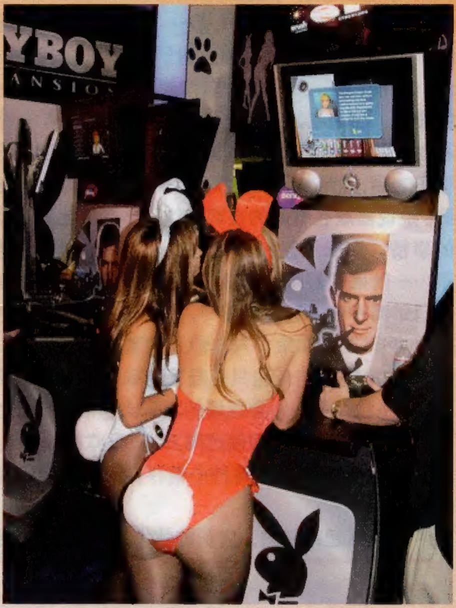
凡是自认为“游戏达人”的玩家，如今“游戏旋风”给了你一个展示自我水平与挑战极限的空间。你可以把自己最有心得的游戏过程录制下来，然后提前通过信件或E-MAIL与我们取得联系，得到答复之后可以将收录你的游戏水平的录像带或光盘寄给我们，在“游戏旋风”中与全国成千上万的读者一起欣赏你的表演！此外还将得到一笔可观的稿费作为奖励！我们相信：游戏应该是这样玩的……

看图说话

▶展区的颜色与主机色调搭配是很重要的，要知道展会开幕后人潮涌动，色彩是最好的指南针！

▲有句古话是“兵马未动，粮草先行”，这次的E3展会之前的准备活动也很好地体现出了这一点。别看这三大厂商的这些包装方方正正的，里面可都是让人流口水的好东东啊！

▲这张图片的背景如果是夜晚的话，可能还真的以为蜘蛛人就爬在上面呢！欧美的大型娱乐类展会都非常注重外景的布置，这次也不例外！



▶不愧是美国，兔女郎装最早就诞生于此！而在美女如云的E3展会中，自然也可以见到可爱的兔女郎的身影了！

热点大开眼

PSP、NDS正式披露！NDS带来游戏新概念的冲击力较大

全球最大的游戏展E3终于圆满结束，有关E3的报道大家可以参考本期的E3特辑。而在E3举行的前一天，一如所料，SONY和任天堂终于发表了自家的新手掌游戏机PSP和NDS，并介绍了硬件的性能、周边产品和为其效力的第三方厂商等。两部新手掌机都拥有表现3D多边形的功能，一方面SONY已经一并公布了大量第三方厂商开发PSP的游戏，当中有移植、也有完全原创的新作，仅从画面来看，素质远超PS同时也不会被PS2比下去，用手掌机能够玩到如此精彩的游戏实在有相当的吸引力啊！

两部手掌机各有所长，你会比较喜爱哪一部呢？

不过另一方面，任天堂NDS的风头可也不比PSP弱。首先跟以前公布的一样，NDS采用了双屏幕画面的硬件设计，每个屏幕都可显示2D或3D的画面，而且还使用了触摸屏设计，玩家可以直接在屏幕上做出与手柄输入指令相同的效果，例如在任天堂发表会上，便以《银河战士》作为例子，利用触控笔直接在触摸屏上进行角色的移动或向敌人射击等操作。

PSP的游戏画面令人目不暇接。

如果站在游戏性的角度上，再从笔者自身玩了10多年游戏的资历来说，个人认为NDS的吸引力比PSP大了不知多少倍，本次任天堂终于上演了一场好戏！玩了家用机、手掌机这么多年，能通过触摸屏玩的游戏通常也只是电脑游戏，正如街机上经常玩到的《手指机》，里面其实也是一部电脑，并且至今为止还没有见到过电脑以外的触摸屏设计，原因跟家里使用的电视没有轻触式屏幕有直接的关系。如今NDS终于做到了这点，所以任天堂说利用NDS将会使玩家有全新的游戏感受，这点真的没有错！有了NDS，配合任天堂对创造游戏可玩性的一贯追求，再加入NDS跟GBA游戏的互换性，笔者绝对有信心相信NDS的成绩不会比GBA差。而反观PSP，除了游戏的素质高、可播放音乐、电影外，看来并没有什么吸引人之处。如果把两部新手掌机给笔者选择，NDS一定是首选。

热点大开眼

游戏情报网敲响警钟？日本情报网管理人员被缉拿归案

现在是网络资讯飞跃的时代，任何新闻、国际大事都可从网络中得到，当然有关游戏的信息也不例外。除了跟厂商达成协议正式营运的游戏情报网外，也有不少热爱游戏的人自行营运的游戏情报网，而后者的数量倒也不少。其中日本有一个自行营运的非常著名的游戏情报网“gameonline”，最近不仅完全被封闭，而且警察还以“未经许可在网上刊载大量游戏图片”的罪名逮捕了居住在福冈县的那位营运者（俗称为站长），本次是首宗游戏情报网营运者被捕的案件，这样做是否会起到杀一儆百的作用呢？事实上，未经厂商同意擅自在网上传播游戏图片本不是什么出奇的事，不过这次惊动警方的确是件大事。不过在以上提到的情报网中，一方面有被厂商认可而刊载的游戏图片，另一方面又有未经许可任意刊载画像的情况出现，例如直接扫描最新游戏杂志上的图像等。此外该网站还尝试在《DQ Ⅴ》未推出时上传《DQ Ⅷ》影像供人下载，做事如此过火，被逮捕也实在无话可说了。

情报量多对浏览者而言固然是好事，但如不考虑其他因素注定会被厂商控告。

事实上，那些自行营运的游戏情报网，往往比被认可的游戏情报网拥有更多、更快的游戏情报，但因为未得到厂商的承认，所以很难分辨情报的可信性，尤其是像“gameonline”这样大型的情报网，情报发放后一下子就可传到世界各地，对厂商而言无疑是一个困惑的问题。但经过这次事件后，又是否会使网络游戏情报的流通性下降呢？笔者相信绝对是个否定的答案，其实类似的游戏情报网只要不是做得太过火，对厂商而言其实是个有利的宣传工具，能够好好协商才能保持两者之间安定的关系。

#最近美编MM尤娜与杰西卡越来越令人受不了了！不仅喜欢自吹自擂，而且还喜欢搞一些无聊的恶作剧，但这些都还可以忍受，最让人如坐针毡的是这两位小姐的歌声实在太可怕了！一般来说，《GAME科技风》工作组的小编们在白天上班的时候都是相安无事的，可是由于工作量的上升，使美编MM在工作的时候不得不听一些歌曲来缓解疲劳、振奋精神。但可惜的是，她们却喜欢借题发挥，用五音不全的嗓音诠释着本来就是无病呻吟的曲调，听得店长等人浑身起鸡皮疙瘩，还都不约而同地想到了《机器猫》里某著名"歌手"的妹妹。更为可恨的是，小编们还不能为此揭竿而起，因为一旦有那么一点点的报复心理，被她们知道可就惨了，本来准备好的文稿就只能拖到最后才能排版了。店长为此几经反抗，但最终还是被镇压下来……

尤娜的口头禅：我……我……真的是……太酷了！【店长与其他人：-_-b】

杰西卡的口头禅：唉，看别人排得多好啊……【店长：……】

#前些天，终于像个贼似的"偷"到了那么一点点空闲的时间，店长便去找樱子，结果在约定地点一直等到晚上10点才看到了樱子的身影，前前后后耗时3个多小时，可见店长的毅力是多么顽强！【樱子：你说什么！？】见到樱子之后，她带着店长到了一个她平时最喜欢的地方——某生活小区的休憩长廊。她说喜欢在有风的夜晚在这里静静地坐着，这样可以让她忘记很多不愉快的事情。店长于是按照她的说法去做，让大脑在寂静中完全一片空白，结果……的确很舒服。在这里呼吁一下我们可爱的读者，忙归忙，但千万不要让自己远离宁静，远离大脑一片空白的状态……

#E3圆满结束，与其他人的激动相反的是，店长显得很平静。看到NDS和PSP的时候，店长也只是眨了眨眼睛……至于原因嘛，并不是店长故意装清高，而是和那些在展会现场的玩家比起来，店长觉得国内这些真心爱游戏的玩家真的可怜了一些。即使远隔万里，喜欢游戏的人仍然会感受到被一种超越时空阻隔的气氛所包围，这种心情存在的价值其实远远超过了展会本身存在的价值……

#天气越来越热，店长的体力越来越差，是到去游泳的时候了……

樱子答疑

读者：贵刊基本在书中都会刊登下一期GK的上市日期，但为何上海总要在这个日期过后五六天才能到货呢？即使各地的运送时间存在差异，但如果当天准时出货的话，无论路运还是空运也不至于那么多天吧？还有，我建议贵刊能多送音乐CD，因为游戏里优美的天籁之音实在太多了，但就是有很多无法买到或在网上找到（就象《我的暑假2》主题曲《少年时代》，我至今仍未找到T_T）但对于一家杂志社而言应该不成问题吧？最后是我的小提醒，贵刊把赠送的光盘粘在杂志的封三上，但光盘袋好像质量不太好啊！即便轻轻地撕下，仍然会在纸上留下粘粘的痕迹哦……

樱子：先向这位提出具有共性问题的读者深深地鞠一躬……【樱子的话外音：没有这样的读者，我的专栏怎么办的下去啊……】咳咳，废话不说了，切入正题。杂志上预告的下期杂志上市时间也是一个估算的日期，但可以保证的是，在这个日期前，下期杂志的确已经从印刷厂运送出去了。就发运情况来讲，上海地区是个比较特殊的地方，根据很多上海读者的反映，他们比广州或北京的读者拿到新杂志的时间都要晚，这是个既正常又有些遗憾的现实。如果要改变这种现状的话，只有杂志在上海分印才有可能根本解决，但目前条件还不成熟。所以樱子在这里感谢那些一直关注新杂志出版动态的读者，保佑你们一去书店就能马上买到想要的书。关于多送音乐CD的建议，我已经转达给店长他们了，其实从最初送碟开始，CD就是这个计划的重要组成部分了，只要有好听的音乐，一定会尽早送出的！最后，光盘的最佳附送方式目前检讨中……

店长の调查

1. 本期与E3相关的内容及文章你是否满意？对此有哪些意见？
2. "游戏旋风"的内容是否合格？你希望在这个节目中看到哪些影像？
3. 你觉得目前的《GAME科技风》存在的最大缺点是什么？

下期精彩内容预告

攻略复苏！

- 依利斯的工作室 永恒的精灵调合攻略
- 超级机器人大战MX疯狂攻略
- 转生学园 幻苍录上手攻略

特别专题！

- "《无双》系列"制作人未来设想之特别漫谈

超值CD赠品！

- 超级机器人大战 钢之魂演唱会

6月12日上市

VAN HELSING

历时半年，连环大奖期期送！

收集印花A部分

从下期《GAME 科技风》7月 A 开始，您将会在杂志的最后一页的左下角找到印花标志。该标志将分为 A 和 B 两个部分。剪下 A 部分并在印花上的截止日期之前寄到深圳市 34–007 信箱，就可以参加当期的 PS2 抽奖，每期一台。

每期大奖 PS2

12次机会，即抽即送！

集齐印花，瞄准大奖！

收集印花B部分

保留每期印花的B部分，直至收集齐7月 A 至 12 月 B 的合计 12 枚 B 部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到深圳市 34–007 信箱，就能够参加抽选年末大奖！

年末大奖

特等奖

香港双人豪华游

一等奖

新世代掌机PSP

二等奖

新世代掌机NDS

机会不断，年底再去香港游！